HELPLINE

Need for Speed Road Challenge • Guardian's Crusade
Duke Nukem Time to Kill • WCW nWo Thunder • Warzone 2100

ČASOPIS ZA SVE GENERACIJE

PSX

CIJENA 14.90 KN
BROJ **5** SRPANJ 1999.

PLAYSTATION ČASOPIS

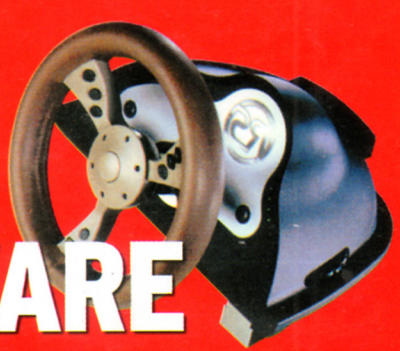
Road Rash Unchained
Vigilante 8 2nd Offence
Tomorrow Never Dies

CROC 2
APE ESCAPE
TRAP GUNNER
EVIL ZONE
LUNAR - SILVER STAR STORY
BUGS BUNNY LOST IN TIME

DRIVER

ISSUE **5** JULY 1999 **14,90** KN **399** SLT
9 771331 784006

Kako spojiti PSX na monitor
Saitek X6-62M kontroler



E3 SPECIAL REPORT
PSX HARDWARE

SONY

DVD-S525D

- PAL/NTSC reprodukcija DVD video, audio CD, video CD
- Dolby® Digital, DTS i MPEG 5.1 ugrađeni dekoder sa DCS modom, Virtual Enhanced Surround mod, DTS izlaz
- 96Hz/24 bitni audio DAC
- Mehanizam Sony Precision Drive s Quick Acces Drive-om
- Magic Pad® interaktivni meni na ekranu
- Izolirani audio sklopovi, transformator s R jezgrom, filter s promjenjivim koeficijentom
- 10 bitni video DAC, Sonyevo lagano pretraživanje
- CD tekst, DVD tekst, indikator video bit odnosa
- Click-Jog Shuttle na ploči

STR-DE335

- RDS/EON, Dolby® Surround ProLogic, HE
- A/V Dolby® ProLogic prijemnik s 5.1 kanalnim ulazom
- Surround: 2x 80W + 1x 80W + 2x 40W (Din 4 Ohma)
- RDS/EON tuner s 30 memorija za pohranu postaja
- Kontrole tona, balansa i glasnoće
- Ugradeni Dolby® ProLogic dekoder
- Ulazi: 3x audio, 2x A/V
- Izlazi: 1x audio, 2x AA/V
- Dsp modovi: 2 x kino mod, 2 x glazbeni mod
- 5.1 multi-kanalni ulaz

PlayStation

STUDIO 19

RENOPROM

MOGUĆNOSTI PLAĆANJA

ČEKOVI GRAĐANA	Master Card	Diners	American Express	Popust za gotovinu
do **6** rata	do **24** rate	do **24** rate	do **4** rate	**10%**

PODUZEĆE ZA TRGOVINU, USLUGE, ZASTUPSTVA, SERVIS I PRODAJU UREDSKE OPREME

RENOPROM Strmec
Mlinska 5, 10434 Samobor
tel./fax +385 1 3385-050,
3384-943, 3385-434

Salon maloprodaje STUDIO 19 Zagreb
Gundulićeva 19
tel./fax +385 1 4854-005, 4854-416

RENOPROM Split
Matice Hrvatske 68
tel./fax +385 21 371-456, 371-531

Salon maloprodaje STUDIO 19 Split
RK Dobri, Gundulićeva bb
tel./fax +385 21 380-147

RENOPROM Rijeka
Krešimirova 14
tel./fax +385 51 335-145, 335-958

Salon maloprodaje STUDIO 19 Rijeka
Krešimirova 14
tel./fax +385 51 335-145, 335-958

Let's make things better.

PHILIPS

SADRŽAJ

I M P R E S S U M

PSX

PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ

JANUS PRESS

Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb

TELEFON / FAX

(01) 435-179, 427-883

E-MAIL

janus@zg.tel.hr

DIREKTORICA

Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK

Tomislav Mijić

UREDIVAČKI KOLEGIJ

Berislav Jozić

Kristijan Žibreg

PSX TEAM

Ivan Bolkovac

Hrvoje Herceg

Danijel Milčić

Danijel Reškovac

Nevenka Šalat

Tanja Vitas

Dario Zrno

MARKETING

Krešimir Mijić

GRAFIČKA UREDNICA

Željka Mokos

PRIJELOM I OBRADA

Darko Poslek

Igor Vranješ

LEKTORICA

Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO

Nada Delač

Melita Šobot

IZRADA FILMOVA

JANUS STUDIO

TISAK

HRVATSKA TISKARA

Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb

TELEFON

(01) 616-666

ISSN 1331-7849

janus studio lingua press

ODIGRALI SMO

Driver 18

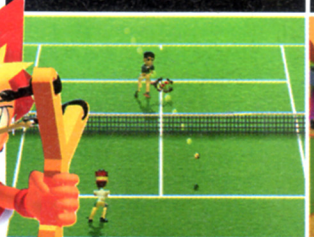
Ape Escape 22

Croc 2 24

Trap Runner 27

Lunar Silver Star Story 29

Evil Zone 31



AK Smash Court Tennis 33

Bugs Bunny: Lost in Time 37

za pretplatnike

Nagradna Igra str. 34

KONTAKT ZONA

4

NOVOSTI

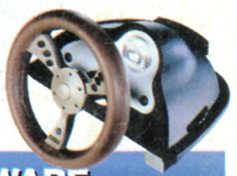
6

NAJAVE

Road Rash Unchained 10

Vigilante 8 2nd Offence 12

Tomorrow never Dies 14



HARDWARE

Kako spojiti PSX na monitor 40

Saitek X6-62M 43

E3 Special Report PSX Hardware 44

HELPLINE

Cheats 46

Need For Speed 4 48

Duke Nukem Time to Kill 52

Guardian's Crusade 55

ISS Pro '98 58

Warzone 2100 61

WCW Thunder 64

TOYS 4 THE BOYZ

66

SLJEDEĆI BROJ POTRAŽITE NA KIOSCIMA 13. RUJNA!

ČEMU ONDA PRETPLATA???

Poštovano uredništvo PSXa!
Pišem vam drugi put i nadam se da ću ovaj puta imati više sreće i ipak završiti u časopisu koji se s nestrpljenjem očekuje - PSX. Naime, sve je bilo O.K. i sva sreća s nama kad ste odlučili pokrenuti ovaj časopis. No, nakon drugog broja odlučio sam se pretplatiti na PSX, što sam i učinio. Prošli, treći, broj stigao mi je kad i na kioske, ali je zato ovaj 4. već bio na kiosku, a poštar je lagano prošao pokraj moje kućice bez primjerka PSXa. A zašto onda ono: "Novi primjerak vas čeka, uvijek na vrijeme i uvijek prije drugih!"
Iz moje priče se vidi da to nije istina i zanima me zašto je to tako?! Jer čemu onda pretplata ako nije niti na vrijeme niti prije drugih?! A baš zbog tih razloga sam se pretplatio na PSX! I tako, odem ja na kiosk i kupim svoj časopis u centru Belišća kao i svi drugi koji nisu pretplatnici. Inače, časopis je O.K. i ne mogu a da ne pozdravim ovim putem Berislava Jozića koji je izvrstan recenzent i s uživanjem čitam njegove tekstove iako (ruku na srce) u zadnje vrijeme i nema puno njegovih recenzija. I Hacker i PSX časopisi su mi puno pomogli pri odabiru igara i do sada nisam promašio slijedeći vaše preporuke 90%. Iako igra koju toliko dižete u visine, Ridge Racer Type 4, nije zaslužila toliko buke i prašine koliko vi o njoj pišete. Eto toliko ovaj put, sa željom da svoje pismo pročitam u PSXu.

Ivica Aničić, Belišće

Dragi Ivice. Kada bi čovjek zbrajao koliki je broj zadovoljnih a koliki broj nezadovoljnih ljudi, odavno bi odustao od života ako bi mu jedini cilj bio zadovoljiti sve te nepomirene strane. Tako je i s nama. Redakcijski posao je napraviti dobar časopis, posao tiskare odštampati ga a posao distribucije poslati list na vaše adrese ma gdje da se vi nalazili. Zašto uvijek u svemu tome ne uspijemo? Vjerojatno zato što na svim tim mjestima rade ipak samo ljudi.

NE VJERUJEM

Pozdrav redakciji čija sam prva dva broja već pročitao te mogu reći da ste napravili časopis koji cijenom odgovara ponuđenom sadržaju. Što znači da biste mogli poraditi na nekim stvarima, kao što je malo iznenađenje za čitatelja u svakom broju (takva je stvar obavezna u nekom stranom časopisu). Mogli biste ubaciti neku knjižicu s rješenjem ili neki suvenir o igrici. Drugo, trebali biste povećati broj stranica (znam da ste novi časopis i da je to vrlo teško, ali bar ubacite nešto više šifri i testove NTSC igara). Treće, obavezno bi trebali ubaciti barem jedan poster po broju, ne znam zašto je to tako teško. Četvrto, nisam mogao vjerovati da ste dali igricu Lovri za štos koji sam znao prije nego što je časopis PSX počeo izlaziti.

Tibor Čardaš

O tome koja pisma dobivaju nagrade često odlučuje sreća (znaš ono - izvlačenje iz kutije), a Lovro je ipak bio jedan od prvih koji je poslao savjet. Bit će toga još, pa ako u ovom broju i nisi dobio nagradu, ne znači da drugi put nećeš. Što se tiče savjeta, o svima bi se dalo porazmisliti, ali i sam si rekao - mlad smo časopis - bit će vremena za sve.

POLJUBIT ĆU GATESA U ....

1. Zašto trošiti dragocjene stranice PSXa za igre slabije kvalitete? Samo za preporuku mjeseca ostavite najviše dvije stranice, a na ostalima opišite što više igara jer ih sigurno ima dovoljno.
2. Napravite top ljestvicu dvadeset najboljih stretegija i avantura.
3. Igram strategije kao što su Civilization 2 i zanima me ima li šanse da na PSXu izađe Heroes of the Might and Magic 3. Ako treba, poslat ću pismo Billu Gatesu i Kenu Kutaragi i poljubit ću im guzicu samo da ta igra izađe na PSXu. Nisam jedini...

Ivan iz Splita

1. To je jedini način da vas obavijestimo o tome kakve igre ne treba kupovati. Uostalom, ukusi su doista različiti i većina igara ipak ima svoje poklonike (ako, naravno, ne govorimo o smeću).
2. Nećemo, ali ćemo razmisliti o tome kako na najlakši način uključiti i vas u glasovanje za top ljestvicu.
3. Koliko znamo, igra neće izaći za PlayStation iako, nikad se ne zna, možda jednog dana kada ga poljubiš...

POŠALJITE NOVINARE U JAPAN

Hi! Pišem po prvi put i šaljem pozdrav svima koliko god vas u redakciji ima. Hmm... nisam baš siguran da sve svoje znanje i umijeće pretvarate u stranice vašeg lista, primijetio sam da se malo koristite i šalabahterima iz ostalih stranih časopisa no, što je, tu je. Možda bismo i s time trebali biti zadovoljni. Imam tri prijedloga. Prvi je da bi za svaku igru trebalo igrati više igrača ocjenjivača koji bi iznijeli svoje mišljenje o igri i opisu igre, a ne da to bude kao do sada samo jedan autor za svaku igru. Tako ćete svojim dragim čitateljima pružiti veći dio mogućnosti i odabira što se tiče samih igara. Drugi je prijedlog da sve one sitnice i dodatke što samo pružaju mnogo više čari PSX-u, a kojih još nema u Hrvatskoj, naručite izvana i putem vašeg lista ih prodajete jer vjerujem da bi mnogi bili zainteresirani za kupnju. I posljednji prijedlog je da pošaljete nekoliko svojih novinara do svima nam poznatog Japana i budete uvijek u centru zbivanja jer ste vi jedini list koji je objavio najmanji broj vijesti o dolasku PS2 i njegovim mogućnostima. Sve što želim je da malo više živosti i atmosfere unesete u svoj list, da malo više upregnete svoje moždane vijuge i da mu se posvetite s više profesionalnosti. Nadam se da sam barem na neki način pridonio razvitku vašeg časopisa i bilo bi mi zaista drago da objavite ovo pismo u njemu.

Zvonimir Sušak, Zagreb

Uistinu bi bilo dobro kada bi PSX mogao doći u svaki kutak kugle zemaljske i s mjesta događaja izravno izvijestiti sve čitatelje o apsolutno svim novitetima koji se pojavljuju. Ali, želje su jedno a stvarnost nešto sasvim drugo pa je zato, za razliku od drugih časopisa, i nastojimo učiniti zanimljivijom i šarenijom. Trebaju li nam za to moždane vijuge, talenat, humor ili sve to zajedno, prosudi sam ili ćeš doista, u nedostatku željenog humora, morati posegnuti za nekim humorističnim časopisom jer si se, čitajući PSX, ipak obratio na krivu adresu.
Što se tiče "šalabahtera" iz stranih časopisa - nisi u pravu. Stvar je samo u tome da i mi i oni izvješćujemo o istim stvarima, pa je normalno da vijesti izgledaju slično.

OSTANITE KAKVI JESTE

Pišem vam prvi, ali ne i zadnji put u nadi da ćete objaviti moje pismo. Čitam vas od 3. broja i čim sam vas ugledao prvi put na kiosku shvatio sam da ste najbolji i da vrijedi za vas odvojiti 15 kn. PlayStation sam dobio prije mjesec dana, a vi ste mi puno pomogli pri kupnji igrica. Najbolji ste časopis za PlayStation na svijetu. Na 66 strana odličnih recenzija, najava te Helplinea. Cijena je isto genijalna jer bi ovakav časopis trebao biti i mnogo skuplji. Šaljem vam i crtež uz pismo. Ostanite kakvi jeste i ništa ne mijenjajte jer je sve odlično. Pozdrav cijelom PSX Teamu i svima koji su zaslužni za ovaj legendarni časopis.

Roberto Lopandić iz Zagreba

Hvala, hvala.

TOP LJESTVICE POD UPITNIKOM

Najljepši pozdrav!
Piše vam Goran D. Ne bih se složio s vašim top ljestvicama jer, kada ocjenjujete, ne gledate baš grafiku i igrivost. Npr. Ridge Racer Type 4 je bez veze, grafika koma, a igrivost nikakva, a recimo Syphon Filter ima grafiku i igrivost O.K. Mislim da vi igre ocjenjujete prema njihovoj novosti na tržištu, a ja se s time ne bih složio.
Na kraju, možete li objaviti šifre za Syphon Filter, Silent Hill, Wing Over 2?

Goran D.

Naravno. PSX gradi svoju ljestvicu po istom načelu na kojem se rade, primjerice, top ljestvice glazbenih hitova. U obzir dolaze noviteti i igre koje su taj mjesec aktualne i tražene, i to se uvelike razlikuje od, primjerice, top ljestvice legendarnih igara, gdje bismo mnogo više elemenata morali uzeti u obzir pri rangiranju. Jednostavno rečeno, na prvo mjesto naše top ljestvice može zasjesti i igra koja je kratkotrajni hit i razbibriga za većinu ljudi i to je sve - mnogo galame za kratko, ali slatko zadovoljsvo.

U Tuzli su najtraženiji: FIFA 99, Tekken 3, Crash Bandicoot3, Need for Speed 4, Road Rush 3D, Tomb Raider 3, Resident Evil 2, Metal Geat Solid. ISS PRO...

NAGRAĐENO PISMO

VELIKA EKIPA

U ovom broju nagrađujemo veliku ekipu zaljubljenika u PlayStation. Lijepo vas pozdravljamo, nabavite još koji PlayStation kako biste mogli npr. održavati turnire i javite nam se još koji puta s, naravno, svojim iskustvima i eventualnim savjetima za sve čitatelje PSXa. Što se tiče igre Resident Evil 3 - očekujte ju negdje početkom jeseni a nemojte propustiti ni Dino Crisis - trebao bi biti jednako strašan.

Pozdrav uredništvu PSXa i svim čitateljima!
Po prvi put vam pišemo i nadamo se da ćemo dobiti puno dobrih informacija. PSX je došao kasno u naše krajeve, tako rekavši, kupili smo ga po prvi put u našem mjestu. PlayStation je najbolja stvar koja je ikada napravljena (kao i vaš časopis). Ne žalimo niti jedne kune što smo za to dali. Od sada svaki mjesec s nestrpljenjem očekujemo novi broj PSXa. Nismo baš puno opskrbljeni igricama ali ni s informacijama, ali za početak se snalazimo i ima nas puno za jednu konzolu pa uskoro kupujemo još jednu. Naše omiljene igre su Resident Evil 1 i 2. Po nama, ta je igra najbolje napravljena. Nakon dužeg vremena ipak smo počeli Silent Hill, ali nam se grafika baš ne svida. Zanimaju nas horor igre i mjesta gdje ih možemo kupiti. Odgovor čekamo u idućem broju PSXa, a možda i kakvu igru na dar. Znate li kada izlazi Resident Evil 3 jer ta igre je zaista prava i zagrijani smo za nju do maksimuma. Veliki pozdrav cijeloj redakciji od Frica, Mare, Cicija, Kljajića, Žana, Ante, Antonije, marije, Ilije, Ankice, Tajane, Marija i Josipa, Valentina, Mladena i Igora.
P.S. Ako netko igra igru Resident Evil 1 ili 2 i treba pomoć, može nam se obratiti na adresu: Franjo Marjanović, Beravci 234, 35 221 Vel. Kopanica

KAO U BAJCI

? Čitam PSX od prvog broja. Mora se reći da ste iz broja u broj sve bolji, ali da ne bi bilo sve savršeno, imam nekoliko prijedloga i premjedaba za ispucat...
1. Ocjene 1 do 10 mogli biste zamijeniti postocima te dodati ocjenu (postotak) za zvuk i grafičku izvedbu.
2. Uz slike igrica, molim vas, nemojte više stavljati brojeve jer zbunjuje naknadno traženje rečenica s pripadajućim brojem slike.
3. Nakon što izađu neke igre u prodaju nemojte odmah objaviti rješenja ili šifre, savjeti su dovoljni.
4. U recenzije igara dodajte malo više humora.
5. Povećajte broj strana makar čitatelji plaćali i skuplje.
6. Nema šestog.

Na kraju vam samo želim istaknuti da ovi zahtjevi neće uopće utjecati na moje mišljenje o vama jer ste ipak velikih 90% časopisa sjajno uredili. Samo tako nastavite i sve će se lijepo završiti kao u bajkama i pričama...

Damir

! E, Damire, hrpu si nam savjeta istovario, a onda kažeš da smo ipak dobri. Znamo da svatko ima svoje mišljenje o tome kako časopis treba izgledati pa ga radimo onako kako odgovara većini. Manjih promjena će uvijek biti pa su nam zato i pisma s ovakvim savjetima uvijek dragocjena. Jedino ne bismo željeli da se sve tako brzo završi, pa makar bilo lijepo kao u bajci.

Bok! Puno ljetnih pozdrava ekipi PSX-a
Lovro, Jelena

IZBACITE NEPOTREBNO

? Pozdravljam PSX team! Napokon se netko sjetio da treba napraviti i specijalizirani časopis za PlayStation! Čestitam!!! Svjestan sam i razumijem da je PSX tek na početku ali bi trebalo napraviti par malih izmjena - povećajte broj stranica i smanjite broj slika. Ubacite malo više šifri za novije igre kao što su TOCA 2, NFS4, Syphon Filter i sl. Smanjite detaljan opis igrica jer je to prostor koji bi se mogao bolje iskoristiti. Bilo bi lijepo imati demo CD i povećati zbog njega cijenu. Eto, nadam se da se ne ljutite na moje primjedbe jer sve je to u korist PSXa.

Borna Kovač, Zagreb

! Uz tekst su nužne slike. Ponekad nam se javljate i pišete kako ih je premalo a ponekad vas od njih boli glava. Jedno je sigurno, kako god okrenuli - ne utječu slike na broj stranica, nego naš budžet.

KOME NAGRADNA IGRA?

? Poštovano uredništvo PSXa! Piše vam jedan veliki ali tužni PSXovac. Znam da pohvala nikad dosta pa eto i od mene puno pohvala za najbolje ljude u najboljem časopisu i nadam se da će tako i ostati. ALI!!! Imam jednu veliku primjedbu: napravili ste glupost što je nagradna igra samo za pretplatnike. Zašto su oni bolji od nas koji kupujemo na kiosku SVAKI PSX od prvog broja i gutamo svaku riječ od prvog do zadnjeg slova. Danas kada je sve tako skupo i kada od plaće mogu kupiti jedan original mjesečno, zašto ste nam uskratili mogućnost dobivanja neke igrice? Zašto da samo slinimo i preskačemo duplericu? Jer PSX nitko neće kupovati samo radi nagradne igre, nego oni željni informacija i ovisnici o igrama kao što sam ja. Molim vas, promijenite to jer smo mi vjerni čitatelji isto toliko koliko i pretplatnici a svatko voli dobiti dobru igru. Pružite svima šansu. Znam da nećete objaviti ovo pismo jer nemate pravo, ali ga barem prokomentirajte. Ostajte najbolji i dalje.

Dejan B. iz Belišća

! Ma hajde, ne ljuti se. Čemu tolika galama oko jedne tako bezazlene stvari??? PSX u SVAKOM broju ima NEKOLIKO nagradnih igara i uistinu je mnogo truda uloženo u to da stalno nagrađujemo čitateljstvo. Usput, nagrađujemo vas ne samo u nagradnim igrama, nego i u stalnim rubrikama i kad sve to zbrojiš, uopće nisi u pravu. Umjesto ljutnje, iskoristi vrijeme da pošalješ dopisnice za nagradnu igru jer je samo potrebno malo sreće i upornosti pa da osvojiš nagradu.

Preklinjem Vas da napišete šifre za igru Twisted Metal 3 ili da mi netko rješenja pošalje na adresu: Tomislav Andrić, Varadinska 44, 32241 Novi Jankovci, Vinkovci ili na tel. 032/754-093

STARI MAJSTORI

? Ovo je već drugi put da vam pišem i nadam se da će ovo pismo biti objavljeno. Prije sam čitao Hacker, ali kako imam Playstation, sada kupujem samo PSX koji je puno jeftiniji. Samo mi je žao što stari majstori Berislav Jozić i Hrvoje Herceg, čije sam tekstove praktično jedine čitao u Hackeru, ne pišu više recenzija. Bilo bi dobro da i Dario Rakovac piše za PSX, njegova recenzija Constructora rekla mi je istinu o toj igri, jer sam je mislio kupiti, ali bolje da nisam. Inače je časopis super, htio bih da ima više stranica, ali ne ako bi onda bio i skuplji. Ovako me dođe malo više od dvije kutije cigareta, što mi uopće nije žao dati za količinu zanimljivog teksta koji se u njemu nalazi.

Marijan Horvat

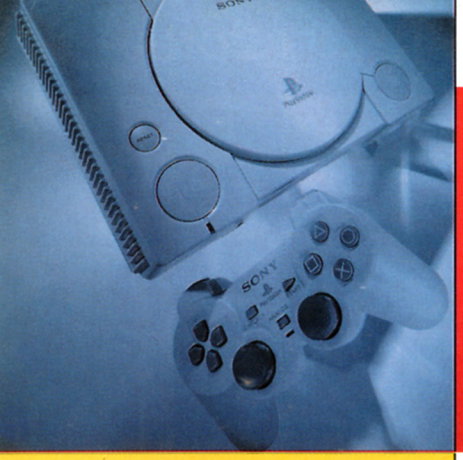
! Drago nam je da si s Hackera prešao na PSX jer će od jesenske sheme Hacker biti časopis za PC igre u kojem više neće biti recenzija PlayStation igara. Isto tako, PSX će povećanjem broja stranica od jeseni unijeti dodatnu svježinu i dinamiku kojom ćemo moći zadovoljiti većinu čitatelja. Iako su Bero, Hrvoje i Dario stari majstori, PSX ima kvalitetne autora na čiji ćeš se stil sigurno ubrzo naviknuti..

...Taj časopis je veoma važna stvar za književnost...

Matko i Tomislav Böhm

pišite nam...

e-mail janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PSX-pisma)
snail mail JANUS PRESS, Petrinjska 11, 10000 Zagreb (PSX-kontakt zona)



NOVOSTI

Razmjena Capcoma i Eidosa

Po čemu je **Capcom** najpoznatiji? Naravno, po *Resident Evil* serijalu. A **Eidos**? Pa, po *Lari*. E, neće više biti baš tako. Naime, dvije su kuće potpisale ugovor kojim razmjenjuju prava objavljivanja nastavaka spomenutih hit igri. Tako će Capcom objaviti *Tomb Raider 4* u Japanu i Aziji, dok će se Eidos pobrinuti da *Resident Evil 3: Nemesis* dođe na police u Europi i Australiji.

Obje kompanije vjeruju da će na ovaj način profitirati, jer Capcom ima razgranatiju mrežu kontakata u istočnom dijelu svijeta, a Eidos u zapadnom, pa bi tako dvije najočekivanije igre ove zime trebale pronaći najbrži put do igrača.

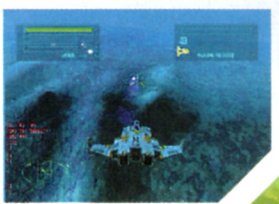
Čekaj, čekaj, Tomb Raider 4? Da, Tomb Raider 4! Ova se igra (pod nazivom **Tomb Raider: Last Revelation**) nedavno pojavila na listama igara najavljenih za studeni iako Eidos još nije dao službenu najavu. Očekujemo slike i detalje vrlo skoro!

Square sprema RPG nastavke

Kako se bliži izlazak dugo najavljivanog *Legend of Mana*, šire se i nagađanja o demo disku koji će doći s njim, a na kojem bi se, prema mišljenju i željama mnogih ljubitelja japanskog RPG-a, mogao pojaviti i nastavak *Chrono Triggera* (RPG-u koji se prvo pojavio na SNES konzolama, a zatim i na Playstationu, ali samo u Japanu, no stekao je veliku popularnost i u SAD-u, gdje su ga igrali na uvezenim strojevima). Tome u prilog ide i činjenica da je **Square** registrirao ime *Chrono Cross*, kao i glasina da mnogi programeri iz *Xenogears* tima rade na novoj igri (značaj ovoga shvatit ćete samo ako znate da je većina Xenogears ekipe radila Chrono Trigger). Druga glasina govori o tome kako je izvor blizak Squareu potvrdio da se sprema i nastavak Xenogearsa, a obje ove tvrdnje Square će potvrditi ili opovrći na press konferenciji 14. srpnja, samo 24 sata prije izlaska Legend of Mana. Kako je na konferenciju pozvan golem broj novinara, očekuje se neka senzacionalna objava. Možda nove vijesti o Final Fantasyju 9?

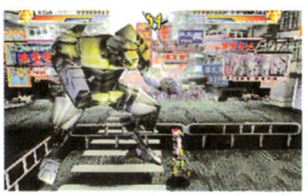
COLONY WARS: RED SUN

Psygnosis nam za proljeće 2000. sprema i treći nastavak "najbolje svemirske simulacije na Playstationu". Bez pretjerivanja, *CW* je uistinu u dvama dosadašnjim epizodama pokazao i donio mnogo toga pa je bilo pitanje hoće li treći dio biti ponavljanje istog, s novim misijama i jednoličnim scenarijem. No Psygnosis ima još jednog asa u rukavu. Ovaj će put igrač biti u ulozi slobodnog plaćenika - nešto poput Han Soloa iz Star Warsa - koji se može prikloniti bilo kojoj zaraćeno strani, ovisno o željama i prednostima koje mu to donosi. Osim ove slobode odlučivanja, igra se hvali s trideset novih oružja, osam brodova čiju opremu i statistike možete sami mijenjati, pet zvjezdanih sustava i čak pedeset misija. Prvi dio bio je dobar, drugi je bio bolji, hoće li ovo biti treća sreća?



GEKIDO

Čini se da skrolirajuće tučnjave još nisu do kraja propale. Gremlin nam sprema novu igru tog žanra, s manjim varijacijama na prokušanu temu, koju će tijekom jeseni izdati Interplay. Ono čime će se *Gekido* razlikovati od dosadašnjih sličnih igara (*Fighting Force, Batman Forever*) bit će mogućnost igrača da sam bira put kojim će krenuti, kao i specijalni arena mode u kojem će se boriti do četiri lika odjednom. Pitanje je hoće li Gekido uspjeti osvojiti tržište koje se već odavno zasitilo ovog stila, a ni čudnovato ime mu sigurno neće pomoći.



KONAČNO SLIKE FF ANTOLOGY!

Nakon što je ova kompilacija igara izašla u Japanu, možemo vam pokazati i kako izgleda, a saznali smo i dodatne informacije o izlasku u Americi (poslije, nadamo se, i kod nas). Kombinacija starih Final Fantasy 4, 5 i 6 igara izašla je za Playstation na jednom CD-u u gotovo nepromijenjenom obliku u odnosu na original (sa SNES konzole). Jedino su dodane nove uvodne animacije. Kada pod imenom *Final Fantasy Antology* izađe u Americi, ova će kompilacija iz nepoznatih razloga biti skraćena za 4. nastavak, pa će sadržavati samo 5. i 6. Ljubitelje to i neće previše smetati jer, iako je četvorka na glasu kao nastavak s najkompleksnijom pričom, petica donosi specifični "job" sustav kojim svojim likovima možete određivati posebne uloge (lopov, vitez, ninja, čarobnjak...), dok šesticu gotovo jednoglasno svi koji je zaigraju proglašavaju igrom s najboljom glazbom ikad napravljenom. Sve u svemu, jedva čekam da ova kompilacija dođe u Europu - evo još jednog dokaza da grafika igre i nije pretjerano važna.

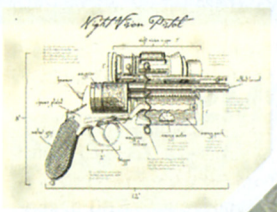
Objavljeni glumci za Final fantasy movie

Zasad se zna da će film napravljen prema poznatom serijalu RPG igara biti završen negdje tijekom ljeta 2001. godine. Čini se da će to biti animirani film jer se glumci za sada spominju samo kao "davatelji glasova", no svejedno na popisu postoji nekoliko poznatih imena. Pod ravnateljskom palicom Jacka Fletchera, koji vodi snimanje glasova, tako će se naći Alec Baldwin, Ving Rhames (iz Mission Impossible), Ming-na Wen (iz Mulana), James Woods (iz Contacta), Donald Sutherland, Steve Buscemi i Peri Gilpen (iz Frasiera). Više vijesti, a nadamo se i slika, uskoro.

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

WILD WILD WEST

Što dotakne *Will Smith*, mora biti hit! E, pravi sam stihoklepac! Nije šala, prema filmu kojem se proriče dobra zarada, a u kojem glumi spomenuti mladić, prilično nepoznata tvrtka **RealTime Associates** priprema i igru. Stil bi trebao podsjećati na *Resident Evil* i *Metal Gear Solid* (opa - ni manje ni više nego dvije meni najdraže igre), a radnja se odvija na Divljem zapadu gdje morate riješiti zagonetku vlakova koji nestaju. Bit će tu putovanja u prošlost, hrpe oružja i neprijatelja, dva različita lika s različitim pričama, no oba će zahtijevati dobre refleksa i vašu domišljatost. Prerano je donositi zaključke, strpimo se do studenog, kada bi igra trebala izaći.



JUGGERNAUT

Još jedna igra s horor temom nastojat će isprazniti naše džepove ove jeseni. A sudeći po veličini (3 CD-a), **Jaleco** je uložio dosta zelenih novčanica u razvoj *Juggernauta*. No, novac nije sve. Prema prvim dojmovima, riječ je o avanturi koja stilom igre neodoljivo podsjeća na *Myst* - renderinane lokacije po kojima klikate strelicom, s lijepim renderiranim sekvencama dok prelazite s mjesta na mjesto. Osam različitih scenarija i horor atmosfera trebali bi ipak unijeti više igrivosti u ono što prijeti da bude oku lijepa ali umu dosadna igra.

TOP LJESTVICA

1	**Driver**	GT Interactive
2	**Ridge Racer Type 4**	NAMCO
3	**Syphon Filter**	989 STUDIOS
4	**Need For Speed 4**	ELECTRONIC ARTS
5	**FIFA 99**	EA SPORTS
6	**Warzone 2100**	eidos
7	**Silent Hill**	KONAMI
8	**Populous TB**	ELECTRONIC ARTS
9	**Rollcage**	PSYGNOSIS
10	**Castrol Honda Superbike**	electronic arts

Robocop iz prvog lica

Titus, francuska kompanija koja je već otkupila prava na *Supermana* i *Top Gun* dodala je svojoj listi i prava za kreiranje igara s likom *Robocopa* (nadam se da niste svi već zaboravili ljupkog cyborg policajca).
Iako se još ne zna za koju će platformu Titus razvijati igru s Robocopom, licenca obuhvaća Playstation, PS2, N64 i Dreamcast, a za dizajn igre koja će biti gotova početkom 2000. pobrinut će se **Xatrix**. Ta je kompanija nedavno kreirala PC pucačinu iz prvog lica po imenu *Kingpin*, a neke glasine tvrde da će isti engine biti rabljen i u Titusovoj igri.

NOĆNA STVORENJA ZA NOĆ VJEŠTICA

Iako je kada je izašla bila prilično veliki hit, igra *Nightmare Creatures* je ostala bez nastavka. Do sada. Naime, kombinacija **Kalisto/Activision** ponovno će donijeti gotički horor na naše Playstatione ove jeseni, točnije 30. listopada - na Noć vještica. Nastavak bi trebao biti još strašniji od prvog dijela, s više čudovišta, levela za istraživanje i interakcije s okolinama, boljom grafikom ojačanom gourauda shadingom i visokom rezolucijom kroz cijelu igru.
Izgleda da će ova jesen biri jesen strave - *Resident Evil 3*, *Dino Crisis*, *Nightmare Creatures 2*, a možda i *Medievil 2* spremaju se na pohod na naše konzole - strepite!

PLAYSTATION 2

Capcom sprema novu tučnjavu za PS2

Otkako je na Dreamcastu izašla 3D tučnjava *Power Stone* šuška se o nastavku koji će redefinirati standarde kvalitete ovakvih igara. Iako za sada škrti na podacima, ljudi iz **Capcoma** su dali naslutiti da će nastavak biti razvijen ponajprije za Playstation 2.

Playstation 2 na rujanskom Tokijskom sajmu!

Prema provjerenim izvorima, **Ken Kuturagi** je obavijestio više od 1500 trgovačkih partnera da će nova konzola biti formalno prvi put prikazana na Tokijskom sajmu koji se održava od 17. do 19. rujna. Moći će se vidjeti prototip primjerak konzole, kao i neke od prvih igara za nju, no naslovi još nisu spominjani. Također je rečeno da je **Emotion Engine** krenuo u serijsku proizvodnju tijekom lipnja, dok će prvi primjerci same konzole iz tvornica izaći u listopadu. Datum puštanja u prodaju još uvijek nije poznat.
Dosad je bilo poznato samo da će Playstation 2 u Japanu u prodaju krenuti "tijekom zime", a posljednje vijesti o cijeni bile su oko 200 $, ili oko 1400 kn. Zvuči primamljivo - hoću u Tokio!

MGS2 za PS2

Hideo Kojima, za kojeg valjda svi znaju da je glavni kreator *Metal Gear Solida*, je potvrdio da je u razvoju i nastavak ove izvrsne igre za novu Sonyevu konzolu. Iako nije objavio ništa o specifičnim detaljima vezanim uz samu igru, rekao je da se nada da će Playstation 2 imati dovoljno moći da može ostvariti svoju viziju. Eh ti umjetnički tipovi!

PS2 za CD i DVD

Sony je nedavno objavio da će posebnom tehnologijom - "oscilatorom laserskog svjetla" - Playstation 2 čitati CD i DVD medije. To će mu omogućiti da, uz potpunu kompatibilnost unatrag, rabi i prednosti veće količine informacija na DVD-u. O DVD filmovima zasad ni riječi, no ne vjerujem da ćemo dugo čekati na detalje o mogućnostima PS2 na tom polju.

RAINBOW SIX
KONAČNO POTVRĐEN!

Nakon dosta muke i pregovaranja, Sony je odobrio objavljivanje Rainbow Sixa u Americi, što je već nekih mjesec i pol dana usporavalo konvertiranje svih verzija igre s PC-a na Playstation. Tako sada europsku verziju možemo očekivati tijekom jeseni, u isto vrijeme kada će svoje crne diskove dobiti i igrači u SAD-u..
Ako niste znali, riječ je o pucačini iz prvog lica u kojoj je igrač u ulozi grupe komandosa na različitim zadacima. Čim znamo da je riječ o pucačini, znamo i da će nam trebati dobri refleksi, no Rainbow Six u sebi objedinjuje i taktičke elemente postavljanja svojih trupa, uporabe najnovijih dostignuća moderne ratne tehnike te izbjegavanja da vaši komandosi budu (prerano) otkriveni. Misije uključuju oslobađanje talaca, krađu dokumenata i slične Top Secret aktivnosti, a sve s naglaskom na realizmu i vjernom dočaravanju romana Toma Clanyja. Playstation verzija imat će redizajnirane nivoe, kao i malo promijenjenu umjetnu inteligenciju vaših suboraca, ali se ne bi trebala previše razlikovati od originala.

VANDAL HEARTS 2

Iako na polju grafike i nije bila baš nešto, ova RPG-strategija stekla je priličnu popularnost kako u Japanu, tako i u Americi i Europi. Treba li se onda čuditi da Konami sprema nastavak? Prema vijestima s E3 sajma, NTSC i PAL verzije se spremaju usporedo pa ubrzo nakon izlaska u Japanu, nedavno najavljenog za srpanj, treba očekivati da se igra pojavi i u Americi, a zatim i kod nas.
Što se tiče izgleda i stila igre, nije se mnogo toga promijenilo, osim što je grafika dorađenija. Još uvijek su to borbe u čudnom 3D enginu između kojih pratite razvoj priče na sličicama i animacijama bez vašeg sudjelovanja. Što reći osim - ako ste voljeli prvi dio, i nastavak će vam se svidjeti.

WILD ARMS
DOBIVA NASTAVAK

Contrail, poznat po svojim anime RPG-ovima Wild Arms i Legend Of Legaia, sprema još jednu igru na istu temu - Wild Arms: 2nd Ignition. Iako su prve dvije igre bile dobro primljene, WA2 neće na svom putu naći samo cvijeće. Naime, Contrailova politika pri izradi igara nije se pretjerano temeljila na originalnosti, nego na lijepoj grafici i činjenici da u to vrijeme tržište nije bilo prezasićeno igrama istog tipa. Sada, kada su japanski RPG-i na svakom koraku, ni dva CD-a na kojima dolazi Wild Arms 2 ne jamče vodeće mjesto na tržištu, osobito nakon pogleda na slike koje je lako zamijeniti za scene iz prvog nastavka.
Kako bilo da bilo, kvalitete Wild Armsa 2 moći ćemo ocijeniti ove zime, kada igra stigne u trgovine.
Nekako mi se čini da će moju potrebu za RPG-ovima u to vrijeme potpuno zadovoljavati FF8, no - ne želim se unaprijed obvezivati.

JOŠ KONKURENCIJE ZA LARU **DANGER GIRL!**

Nakon *Xene* koja bi na naše konzole trebala stići vrlo skoro, dolazi još jedna 3D arkadna avantura sa ženskim glavnim likom, sve po uzoru na ultrapopularnu pljačkašicu grobova. **n-Space**, kompanija poznata po *DukeNukem: Time to Kill* i nedavno objavljenom *Rugrats*, otkupila je prava na igru prema stripu *Danger Girl*, gdje su glavni likovi "obdarene" djevojke u ulogama branitelja pravde. Prema slikama i prvim najavama, igra bi trebala više sličiti na Time to Kill, nego na *Tomb Raider*, no nema veze, važno da je glavni lik djevojka u uskoj majci i hlačicama, i veliki dio igraće publike bit će zadovoljan.

JOŠ KLASIKE NA PLAYSTATIONU

Nakon prošlogodišnjeg izdavanja kompilacije *Activision Classic* s 30 Atari 2600 igara na jednom Playstation CD-u, Activision ne odustaje i za jesen priprema još jedan sličan proizvod, *Intellivision Lives!*, kompilaciju od preko 70 igara sa starog Intellivision sustava. Kako je ova kompilacija već izdana za PC, posao prerade za Playstation neće dugo trajati i mi ćemo uskoro moći na svojim sivim kutijicama zaigrati popularne igre `80-ih.

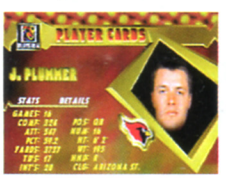
Ja samo čekam da netko izda Commodore 64 emulator, sa svim onim divnim starim igrama.... *Wizards of War, Samurai Warrior, BC quest for tires, Ride over Moscow*.... sjeća li se tko još toga?

RAT ATTACK

Ovo je igra za kakve je Playstation stvoren - arkada u šarenom 3D prostoru, s hrpom objekata i likova. Ovaj put riječ je o **Mindscapeovoj** igri hvatanja štakora (koja pomalo podsjeća na *Ape Escape*, gdje hvatate majmune, ali dobro). Naime, grupa od osam mačaka mora osloboditi svijet od najezde štakora, a vi ste tu da im pomognete. Očekujte sve stare fore koje ste vidjeli u Tomiju i Jerryju, Itchyju i Scratchyju i ostalim sličnim crtićima - ovo će biti vesela igra.
Iako će mnogi reći da su igre s ozbiljnijim tonom prikladnije djeci za odrastanje i odraslima za "ozbiljnu zabavu" (postoji li to uopće?), moje je mišljenje da malo bezglavog bježanja pred psom i tamanjenja štakora bejzbol palicom ne može škoditi - ako me to veselilo na TV-u kada sam imao četiri godine, zašto me ne bi veselilo i sada?

NFL XTREME 2

Iako ragbi nije pretjerano popularna igra u našim krajevima, simulacije ovog sporta rado su igrane na Playstationu. Dosad je "kralj ragbi simulacija" jednoglasno bio *NFL Blitz* no novi *Xtreme* iz **989 Studiosa** opasno prijeti tom naslovu.
S poboljšanjima u grafici, te 700 digitaliziranih lica igrača i 250 novih animacija, *NFL Xtreme 2* sređuje tehničku stranu, dok bi različiti novi pokreti, načini igranja i dodatni ukrasi (kao mogućnost izvikivanja uvreda) trebali biti ono što će igrača definitivno natjerati da zaboravi konkurenciju. No, sportske je igre teško ocijeniti prije nego ih zaigramo. Loša kontrola ili glupa umjetna inteligencija kompjutorskih timova mogu i najbolju grafiku učiniti beskorisnom šminkom pa ćemo odluku o kvaliteti ove igre odgoditi za 20. srpnja, kada bi se trebala pojaviti u prodavaonicama.



PLAYSTATION 2

Izvoz PS2 iz Amerike u Kinu?!?

Prema pisanju New York Timesa, nova Sonyjeva konzola past će u rang superkompjutora koje je zabranjeno izvoziti u određene zemlje, među kojima je posebno navedena Kina.
Kako SAD NE SMIJE izvoziti PS2 u Kinu? Jesam li ja to popustio, ili je sjedište Sonyja u Japanu, pa ako netko želi ili ne želi izvoziti PS2 u Kinu, to može biti samo Japan, ili je možda riječ o nekoj vrsti medijskog trika da se probudi znatiželja? Ne vjerujem da je to slučaj jer Sony nije sklon takvom tipu senzacionalizma, no članak u NYT izazvao je dosta buke na mreži. Vidjet ćemo kako će se stišati.

A-Train 6 prva ekskluzivna PS2 igra ?

ArtDink je objavio da trenutačno razvijaju nastavak u serijalu *A-Train* igara koji će se na policama naći u isto vrijeme kad i Sonyjeva nova konzola. Za sada nije objavljeno da će A-Train 6 poslije biti prebačen na bilo koju drugu platformu, a iz ArtDinka izjavljuju da je moć PS2 ono što im je potrebno da naprave savršenu igru. A-Train je, za one koji nisu znali, igra koja u stilu *Sim Cityja* omogućuje igraču da izgradi grad, ali je težište na kreiranju željezničke mreže kroz njega. Rabeći visoku rezoluciju i 3D mogućnosti PS2, A-Train 6 će dopustiti golemu fleksibilnost u kreiranju gradova, vlakova i pruga, te dopustiti igraču da se, na kraju, prošeće kroz svoju kreaciju i pogleda je iz perspektive pješaka na ulici. Zvuči impresivno.

Postal za PS2?

Ne baš, ali **Running with Scissors**, kompanija odgovorna za igru-pokolj zabranjenu u mnogim zemljama, sprema nam nešto u istom stilu za Sonyjevu novu konzolu. *Flesh and Wire* će biti priča o policajcu *Agnusu*, koji, kada otkrije da mu izvanzemljac jede noge, spremno iskoristi čudno biće kao nadogradnju za svoje oružje i izjuri van tamaniti ostale aliene koji su opsjeli njegov grad.
Bizarna koliko se samo moglo i očekivati, ova bi igra mogla biti jedan od glasnika promjene u kompjutorskoj zabavi, koja će, prema nekim predviđanjima, postati manje orijentirana prema djeci, a više prema odraslima.

Divljanje, jurnjava, tučnjava, brze akcije, bande, motori, lanci,

ROAD RASH UNCHAINED

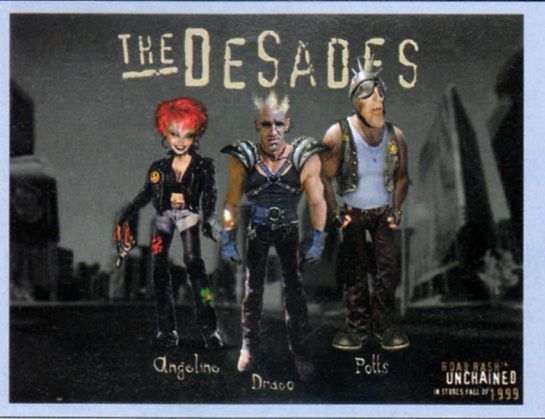
Nakon velikog uspjeha prvih dvaju nastavaka čudi li ikoga što Electronics Arts priprema i treći?

Electronic Arts ovim nastavkom zaokružuje Road Rash trilogiju za PlayStation (1). Opet se vraćaju svojim početcima, gdje je jednako važna bila brzina kojom "parate" stazu i oružje kojim ćete onemogućiti jadnika pokuša li vas prestići. Ta je ideja palila mase još od prvog nastavka, koji je bio u 2D-u i, mora se priznati, prilično neigriv. Dakako, već je u sljedećem nastavku to ispravljeno - sve je ušlo u treću dimenziju, čime je automatski podignuta razina igrivosti. Sad se sigurno pitate kakve nam inovacije donosi treći dio serijala?

11 novih oružja, udarac rukom i nogom, bolja grafika, pametniji neprijatelji, "be the cop" mode, split-screen samo su neke novine u kojima ćemo uživati krajem ove godine. Igra je još uvijek u razvoju (tek je zgotovljeno oko 50 %), a kad izađe, zacijelo će biti bolja nego što se čini po slikama koje ovdje nudimo. Čemu nova oružja? Pa to je svima jasno: da se riješimo najbližeg neprijatelja na najučinkovitiji način birajući oružje kojim ćemo to učiniti. Kako je Electronic Arts postigao golem uspjeh prijašnjim dvama nastavcima, trebalo je, naravno, opet ponuditi nešto što će privući ljude da kupe igru. To su u prvu ruku riješili nekim klasičnim izmjenama - podizanjem grafike i AI-a (umjetna inteligencija) na višu razinu - ali i nekim drugim novinama. "Be the cop" mode omogućit će vam da sjednete na policijski motor i zaustavite sve one divljake kakvi ste do maloprije i sami bili (kao u Need For Speedu). Ispravljena je također i velika greška iz prošlog nastavka - split-screen competition (čitaj, kako se najbolje posvađati sa svojim prijateljem :)) - te je po prvi put predstavljen single-screen sidecar mode koji će vam omogućiti odličnu suradnju udvoje na jednom ekranu; naime dok vi upravljate motorom, vaš prijatelj drugim kontrolerom mlati jadnike koji vas pokušaju prestići. Kao i prije, postoji više

palice, hard-rock, cesta, benzin... Ukratko, ROAD RASH...

Nemoj ti meni ovo-ono...



Kao svaki RR, tako i ovaj ima svoje bed gajse. Kao što vidite na slikama neki od njih izgledaju poprilično "zanimljivo"... No, dobro, budimo iskreni, ružni su k'o psi. Naravno, pokušat će vas spriječiti da osvojite prvo mjesto i učiniti vas ružnima kao što su i oni. No, uz arsenal od 11 oružja, vi im ni u ludilu nećete pružiti to zadovoljstvo. Motociklisti sa slika su, po dobrom starom običaju, zapravo dio ekipe koja je radila igru, samo što su ih za ovu priliku specijalno "uljepšali" u Photoshopu. Ako ovako izgledaju svi motoristi, onda ja definitivno odustajem od Tomosa, a bacit ću i onu praćku. Pogledajte ih samo kakvi su kad su mirni, zamislite ih sad na motorima koji bez problema povuku 300 km/h... Jedno je sigurno, uz ovakve slike svatko se osjeća prelijepo!

bandi kojima se možete pridružiti, no ovdje će se one razlikovati izgledom, potezima i oružjem, a vi ćete se moći plasirati na ljestvici između "grunta" i "capitana", tj. seljaka i elitnog člana bande. Nove staze prolaze novim područjima - gradom, pustinjom i planinama. Grad će, naravno, biti pun prometa i zavoja, u planinama će staza biti skliska, što će se odraziti i na ponašanje vašeg motora, dok ćete tek u pustinji moći uživati u velikom prostoru i posvetiti se čistoj borbi s neprijateljima. Igru će pratiti rock soundtrack kao i u prijašnjim nastavcima, no ovaj se put EA nije odlučio za "brand-name" bandove, nego je pokrenuo audiciju na kojoj će odabrati neka nova imena za koja dosad nismo čuli pruživši im šansu da se iskažu i postignu uspjeh. Nažalost, audicija je trajala do 18.06. Stoga, ako ste bili zainteresirani, zakasnili ste, sada možete samo čekati igru, čuti glazbu i procijeniti biste li imali šanse. ⊗ **Danijel Milčić**

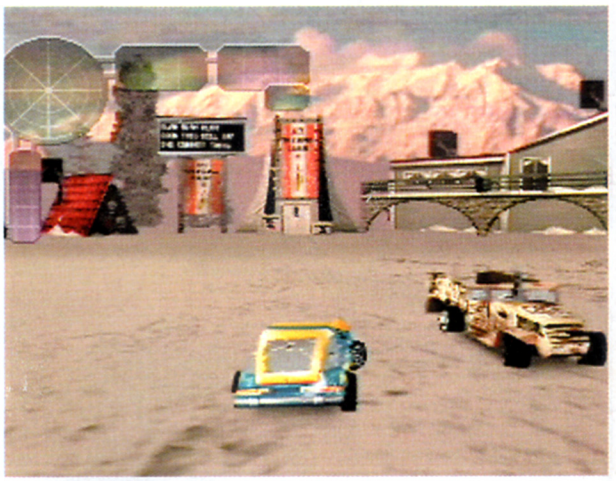
PROIZVOĐAČ	Electronics Arts	ŽANR	Motociklistička utrka-tučnjava
IZDAVAČ	Electronics Arts	BROJ IGRAČA	2
DATUM IZLASKA	jesen-zima 1999.	PLATFORMA	PSX

Dual Shock
Memory Card Analog

ŠTO OČEKUJEMO

Mnogo jurnjave i tučnjave na motorima u društvo slučajnih auta koji će vam prijeći put. Sve to uz supergrafiku, oružje i, naravno, motore. Tri područja na kojima će se odvijati vožnja, nekoliko novih modova igre i soundtrack novih bendova. U svakom slučaju Electronic Arts će nam, sudeći po svemu, opet predstaviti vrhunsku igru...

Ovaj broj bi se trebao zvati "trasher"; prvo smo vam najavili razbijače na

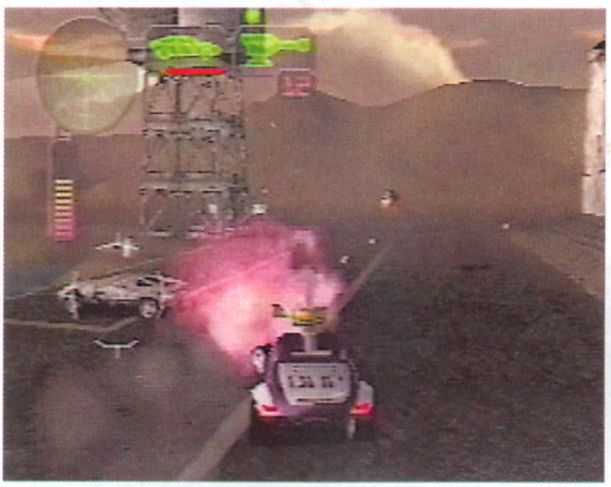


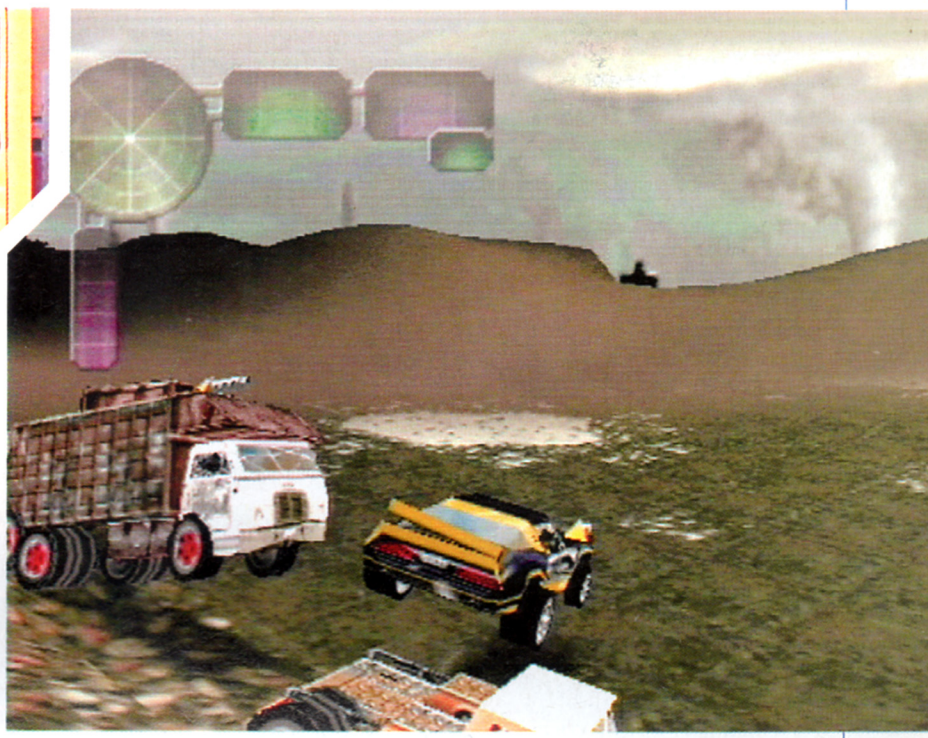
VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

Prošle smo godine dobili V8, najbolju autoborbu, ove nam godine stiže V8:2nd0, novi nastavak s novim sjajem. Kralj se vratio...

Samo nekoliko novih auta, likova i nivoa bit će dosta da napravimo novi nastavak, i zaradimo mnogo love... Tako misle neki, no ne i Luxoflux (proizvođač) koji nam u novom nastavku sprema novosti iznad svih očekivanja. U V8 ste mogli birati između Vigilantesa (dobri dečki), Driftersa (manje dobri dečki-neutralci) i Coyotesa (loši dečki), a prema riječima producenta Muralia Tegulapalle iz Activisiona, Vigalante 8: Second Offense "će još uvijek biti borbena igra u kojoj će se pojavljivati neki ključni likovi i obilježja 70-ih, kao i u originalu. No svejedno, bit će tu i hrpa novosti kao što su vozila, likovi, bolja oružja, kamere, grafika itd." A priča je sljedeća: Davne 75. negdje na jugozapadu the Coyote gang je poražena od strane Vigilantesa. Sad, 4 desetljeća poslije, njihov zli vođa Slick Clyde želi napraviti mali "blast to the past", tj. otputovati u prošlost i prepraviti povijest. Pomoću vremeplova vratio se u 1970. ne bi li se osvetio Vigilantesima i pobijedio ih, što oni, dakako, ne očekuju. Drugim riječima, ovo neće biti laka igra... Novi nastavak trebao bi pružiti potpuno novo iskustvo. Vrtjet će se na preuređenom i prilagođenom engineu originalne verzije. Bit će više likova nego u prijašnjoj verziji, a i glavne likove iz V8 moći ćete "otključati" tijekom igre. Svaki će lik imati svoje vozilo, misije, statistike i specijalno oružje. Grafika će biti bolja i s mnogo detalja (npr. magla, stop-svjetla, auspuh, vremenski uvjeti i veće, impresivnije eksplozije). 12 destruktivnih arena diljem Amerike (+ skrivene bonus arene), 18 novih vozila iz 70-ih (napunjenih oružjem) koja se mogu nadograđivati tijekom vašeg napredovanja i, naravno, 18 luđaka koji voze svoje aute trebalo bi vam biti dosta za odličnu zabavu. Od novih vozila spomenimo smetlarski kamion i svemirski brod. U ovom nastavku bit će više funk glazbe 70-tih, kojom je bio inspiriran prijašnji nastavak, ali će-

dva kotača, a sada slijedi i predstavnik "zgužvanih limova" na 4 gume...





Draga djeco...

danas smo naučili da će nam igra pod imenom "Vigilante 8: 2nd Offense" donijeti pregršt nasilja, oružja, razvaljenih auta, i njihovih vozača... Stoga, dragi moji, ako niste navršili 2 godine i 8.5 mjeseci, lijepo vas molim da ne igrate ovu igru više od 23 sata na dan (djeci treba mnogo sna da bi napunili svoje "baterije"), no ako ste stariji od gore navedenog, uživajte u rasturanju od 0-24 h. Pogledajte samo sliku s prijašnje stranice (gore, lijevo); čovjek se žurio na vlak, a ono hrpa manijaka navalila na njega vičući: "Plati kartu majmune!" Nemreš vjerovati kako su ti kondukteri danas nadobudni! Al` nije bed, imam osjećaj da ovaj put kartu nećete platiti...☺

Evo ga, tu je taj neizbježan lanceflare koj krasi gotovo svaku igru, pa je i ovdje bio neizbježan. Lijepo vi razbijate aute i radite nered, a sunčeko vam obasjava komadiće preostalog metala koj još uvijek drži sve dijelove vašeg vozila na mjestu.

mo uživati i u potpuno novim zvučnim efektima. Velika je novost verzija originalnog "quest moda" za dva igrača, s više zapetljanih zadataka. Bit će tu i mnogo opcija za Single-Player mode: "Brawl", "Desperado" i "Quest", ali i Two-Player mode unosi novosti svojim "Quest", "Co-op", "Versus", "Brawl", "Team" i "Desperado" modom. Mnogo inovacija, veliki izbor za igru, više gužvanja automobilima, pucanja, borbi u brzini samo su neki elementi koji će vinuti ovu igru u sam vrh top ljestvica. Ako ste igrali V8 i sada želite nešto snažnije, impresivnije, destruktivnije, to ćete dobiti pod imenom Vigilante 8: Second Offense. Upozoreni ste, stoga nemojte jesen dočekati nespremni. Vježbajte rasturanje u dobrom starom originalu, ne vjerujete valjda da su Kojoti otputovali u prošlost bez hrpe dobrog oružja iz budućnosti... ⊗

Danijel Milčić

PROIZVODAČ	Luxoflux	ŽANR	Autoborba	Dual Shock
IZDAVAČ	Activision	BROJ IGRAČA	2	Memory Card Analog
DATUM IZLASKA	listopad 1999.	PLATFORMA	PSX, N64, DC	
ŠTO OČEKUJEMO	Igru u stilu dobrog starog Vigilantea, s novim arenama, poboljšanom grafikom, novim zvukovima, a auta i njihove otkačene vozače da i ne spominjem. Tu su, dakako, i novi modovi igre koji jamče sate zabave udvoje. U svakom slučaju, novi nastavak će nadjačati svog prethodnika i donijeti nam mnogo nove, destruktivne zabave.			

Electronic Arts će svoju verziju Metal Gear Solida smjestiti u

TOMORROW NEVER DIES

Pozor, đaci! Tko zna ime barem jedne PlayStation igre s James Bond tematikom? Ti tamo u posljednjoj klupi, što si rek'o? Goldeneye?

Sjedni, jedan! Iako je Goldeneye ne samo jedna od najbolje napravljenih James Bond igara, riječ je vjerojatno i o jednoj od najboljih arkada! Samo, šteta što je dotična rezervirana za vlasnike Nintendove konzole i sasvim sigurno neće izaći u PlayStation verziji. Takva je donedavno bila situacija glede digitalne inkarnacije najpoznatijeg svjetskog tajnog agenta, no Electronic Artsu to kani promijeniti, u što smo se mogli uvjeriti i na E3 sajmu u LA-u, gdje smo bili nazočni svjetskoj premijeri prve James Bond igre na PlayStationu!

Igra radi koje smo na nekoliko sekunda zaboravili disati zove se Tomorrow Never Dies, a za Electronic Arts je razvija MGM Interactive. Čini se da je nevjerojatan uspjeh Konamijevog Metal Gear Solida (ako niste znali, to je daleko najprodavanija igra ove godine za PlayStation) naveo i ostale proizvođače da najave hrpu sličnih kopija spomenute igre, no Electronic Arts je na putu da napravi "kopiju koja to nije" jer - ova će igra mudro rabiti neeksploatirani svijet karizmatičnog tajnog agenta 007. Naravno, glavna priča i lokacije su posuđene iz istoimenog filma, inače jednog od lošijih iz James Bond serijala (barem po mišljenju potpisnika ovih redaka): debeli bogatun i medijski mogul Elliot Carver pokušava zavaditi Kineze i Engleze ne bi li izazvao treći svjetski rat koji bi njegov medijski koncern prenosio uživo, a sam Elliot bi se tako ustoličio kao svojevrsni svjetski vladar svih medija. Naravno, vi, u ulozi tajnog agenta 007, morate razotkriti Elliotova spletkarenja, a u toj će vam zadaći biti od pomoći i svi Q-ovi izumi koji su postali svojevrsni zaštitni znak cijelog serijala (pogledajte okvir).

Igra će nuditi 14 raznolikih misija smještenih na poznate lokacije iz filma, a nakon svake završene možete po volji birati sljedeću. Zasad je nekoliko atraktivnih lokacija otkriveno novinarima uvijek žednim informacija: skijalište, stealth čamac u Ha Long uvali, vojna baza, skladište oružja, Carverov medijski centar i Hotel Atlantic, a kako vidite iz nabrojanog, igra će rabiti interijere u jednakoj mjeri kao i eksterijere. Tu iznena-

James Bond svijet, što znači samo jedno: pun pogodak!

Dobro došli u Q-ovu trgovinu

Ultrauspješni Metal Gear Solid je još jednom pokazao da, iako djevojke vole oblačiti lutke, maštati o princu na bijelom konju i "seckati luk", dečki su ostali isti: i dalje nam se život svodi na to da gazimo sve pred sobom ne bismo li zaradili brdo love i onda je potrošili na beskorisne igračke (o kojima možete čitati u našoj stalnoj rubrici Toyz For The Boyz). Igračke koje u svakom filmu gospodin Q izumi za Bonda su svojevrsni zaštitni znak cijelog serijala, a autori - srećom - nisi bili toliko ludi da ih ne ubace u igru. Imat ćete ih 12-ak, a od najzanimljivijih vam odajemo laserske označivače, mikroskopske uređaje za traženje, raketne lansere koji se ugrađuju u skije, uređaje za primanje slika sa špijunskih satelita i "višenamjenski" mobitel prilagođen potrebama prosječnog tajnog agenta. U istom maniru, oružja imaju specijalne efekte pa će tako pogled kroz infracrvene kamere biti u zelenim nijansama, snajperi imaju ultra-precizne zum efekte, a igraćem doživljaju će pomoći i dodatni podražaji vašeg ručnog vibratora pod nazivom Dual Shock.

1

2

3

4

[1] Pogled kroz infracrveni dalekozor [2] Veliki dio igre se odvija na otvorenom, gdje ćete morati pokazati znanje naučeno u Cool Boardersu 3 i ostalim simulacijama zimskih sportova [3] Osim hodanja i skijanja, u igri možete voziti i vojna vozila te - zrakoplov [4] Upravljanje snajperom iz perspektive prvog lica jako sliči na igranje svima poznatog Die Hard Trilogyja

đenjima nije kraj jer će 007, osim hodanja i prikrivanja (što se odvija u perspektivi trećeg lica - kao u Tomb Raideru), znati skijati i voziti određena vozila, što će svakako unijeti dinamiku i tjerati vas da odigrate sve misije. Nakon svake završene bit ćete nagrađeni međusekvencom koja će kombinirati videosnimke iz filma i animacije koje će grafički 3D engine pokretati u realnom vremenu i iscrtavati.

Iako ćete većinu igre biti u ulozi Bonda, u određenim nivoima ćete preuzeti kontrolu nad Wai Lin - kineskom agenticom koja radi na istom slučaju kao i vi (kako će u igri završiti ova romansa ne znamo, no ako će biti isto kao i sa svim Bondovim djevojkama koje filmski junak na kraju ostavi ili ubije, ostat ćemo blago razočarani). Kao što vidite, Tomorrow Never Dies posuđuje sve bitne prokušane elemente Metal Gear Solida, a naše oklade stoje na strani Electronic Artsa koji je već počeo obilno podmazivati svoju marketinšku mašineriju za promociju igre koja izlazi negdje u jesen.

⊗ **Berislav Jozić**

PROIZVOĐAČ	MGM Interactive	ŽANR	arkada	Dual Shock
IZDAVAČ	Electronic Arts	BROJ IGRAČA	1	Memory Card Analog
DATUM IZLASKA	jesen 1999.	PLATFORMA	PSX	
ŠTO OČEKUJEMO	Očekujemo odličan spoj akcije, istraživanja i rješavanja zagonetki. Dokazani koncept Metal Gear Solida prožet odličnom pričom i obogaćen svim zaštitinim znacima koji krase James Bond serijal daje iznimne marketinške potencijale i osigurava gotovo siguran pogodak za Electronic Arts. Uostalom, radi se o prvoj igri za PlayStation za tajnim agentom 007 u glavnoj ulozi.			

STAR WARS EPISODE I RACER

TWO ENGINES. ONE CHAMPION. NO LIMITS.

Savska 9, 10000 Zagreb
tel: 4829 551, fax: 4829 517
megastore@continental-film.tel.hr

CONTINENTAL MEGASTORE

PC CD ROM
NINTENDO 64
PlayStation

RUJAN '99.

NAJVEĆI MEDIJSKI DUĆAN U HRVATSKOJ

IGRALI SMO

DUGO TOPLO LJETO

....je pred nama
Ljeto je, tradicionalno, vrijeme kada se manje igraju igrice na konzolama, a više one uživo, no sigurno ćete, kada sunce najjače zagrije u rano poslijepodne, naći malo vremena zasvog ljubimca. Pa zar niste čuli da je sunce opasno?
Sve u svemu, ljeto je počelo izvrsnim Driverom, koji će mnoge igrače zadržati u kućama, a tu je i Ape Escape, uz koji možete naučiti kako uhvatiti odbjeglog majmuna ako slučajno prolazite pokraj ZOO-a u pravi čas. Tu je i dugo najavljivani Croc 2 pa ćete konačno saznati je li uspio preteći Špiru...
Uz detaljne opise ovih "udarnih" igara, donosimo vam i recenzije ostalih koje su izdavači izbacili na tržište u ove vruće dane. U želji da barem malo potamnite i ne dočekate jesen blijedi od gledanja u monitor, a dlanova žuljavih od stiskanja kontrolera, pozdravljamo vas do sljedećeg čitanja u rujnu, kada ćemo, kao i kompletna industrija kompjutorskih igara, početi uzimati zalet za slavodobitni doček 2000. Jedva čekamo!

Driver 18

Ape Escape 22

Croc 2 24

Trap Runner 27

Lunar Silver Star Story 29

Evil Zone 31

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 33
Bugs Bunny: Lost in Time 37
Ark of Time 39

PSX PREPORUKE

1. **Driver** — GT Interactive
2. **Syphon Filter** — 989 studios
3. **Warzone 2100** — Eidos

kako ocjenjujemo?

Sada vjerojatno već svi znaju kako ocjenjujemo. Iako su kategorije igrivost i originalnost izazvale u početku dosta komentara, vrlo ste ih brzo prihvatili kao značajna obilježja na tržištu gdje su mnoge igre tehnički jednako kvalitetno oblikovane. U svakom slučaju, ne treba zaboraviti da je glavna ocjena stvarna mjera vrijednosti igre koja u sebi objedinjuje sve podkategorije, kao i prosudbu kvalitete po mišljenju naših recenzenata.

ŠTO KAŽU IGRAČI?

Branko GREDELJ

18 godina
student

NAJDRAŽI ŽANR	AVANTURE
TRENUTAČNO IGRA	NEED FOR SPEED 4
IGRA MJESECA	DRIVER

Otkako su počeli praznici ne skidam se s playstationa. Na to su me isključivo prisilili NFS 4 i Driver. Mada inače nisam ljubitelj autosimulacija, ove su nešto posebno, pogotovo Driver: vozački nemam, a on mi pruža veliku realnost, San Francisco također neću posjetiti, a ovdje ga mogu vidjeti. Volim konkretne igrice koje mogu biti poučne, ali usput pružiti i dovoljno zabave. Prava je šteta što je na playstationu ponuđen vrlo mali izbor crtanih avantura u stilu Broken Mirrora. Važno je, naravno, spomenuti i Final Fantasy 7 koji je definitivno obilježio PSX konzolu. Ne podnosim igre u stilu Crash Bandicoota.

Zlatko MILČIĆ

49 godina
dipl. inženjer građ.

NAJDRAŽI ŽANR	RPG
TRENUTAČNO IGRA	METAL GEAR SOLID
IGRA MJESECA	FINAL FANTASY VII

Treći put prelazim MGS i smatram da je odlična igra, s velikom količinom interakcije. Ima odlične položaje kamere i cijela je zapravo rađena više kao film nego igra. Svejedno, prvo mjesto, naravno, prepuštam najboljem, a to je definitivno FF 7, koji nama smisla komentirati zato jer se to riječima i ne može. Ana Kurnikova`s Smash Tenis predstavlja odličnu zabavu učetvero, a ni Fifa 99 nije za odbaciti. Jedino što mi fali na PSX-u je dobar stari Tetris, kultna igra koja bi se morala pojaviti na svakoj konzoli.

Željka MILČIĆ

44 godine
akademski kipar

NAJDRAŽI ŽANR	ARKADE
TRENUTAČNO IGRA	WING OVER 2
IGRA MJESECA	SPYRO THE ZMAJ

Playstation smo prvo kupili sinu, no s vremenom smo ga počeli gledati drugačije, vidjeli smo neke zanimljive naslove pa tako sada i moj muž i ja također povremeno igramo. PSX mi služi isključivo za opuštanje, stoga biram jednostavne igre u kojima ne treba previše razmišljati. Volim Crash Bandicoota i Spyru. Ponekad dobro dođe i Tekken 3, za smirivanje nakon napornog dana. Ne volim ubijanje pa su stoga Syphon Filter, MGS i slične igre na samom dnu moje ljestvice. Vožnju volim, tako da Ridge Racer Type 4 i Honda Castrol Superbike također dolaze u obzir.

Ruža MESAR

44 godine
njegovatelj

NAJDRAŽI ŽANR	ARKADE
TRENUTAČNO IGRA	CRASH BANDICOOT 3
IGRA MJESECA	CRASH BANDICOOT 3

Po ovoj vrućini, poslije posla najdraže mi je uvaliti se u fotelju i upaliti Crash Bandicoota 3, koji za mene definitivno predstavlja najbolju igru na Playstationu. Spyro također nije loš, no Crash je puno više nabijen akcijom i adrenalinom. Predvečer ipak odaberem nešto u stilu Civilizatona koji mi omogućuje planiranje različitih strategija. Također, ponekad volim sa svojim Željkom zaigrati ISS PRO 98, što njega pogotovo veseli jer uglavnom on pobjeđuje. Ne kužim ljude koji se pale na FF 7, meni je to skroz glupa igra.

[1] Ovakve scene su česte, a algoritam razbijanja izvrsno je napravljen [2] Tramvaji su me se posebno dojmili jer se mogu koristiti kao zaklon od policijskih pogleda. Pazite samo da vam ne dođe iz suprotnog smjera [3] Ovakvi mostovi su idealni za policijske barikade, zato pripazite

Driver

Nije li nevjerojatno da se dosad nitko nije sjetio napraviti ovako nešto? Umjesto velikog broja raznolikih staza, na raspolaganju vam je cijeli grad...

Mene bi bilo strah da mi se ovako približe po noći

Driver je primjer igre za koju se otimaju svi recenzenti. Zašto? Zato što je pravi užitak pisati o nečemu novom, originalnom, razrađenom, dotjeranom, zanimljivom i nadasve zabavnom. Da, Driver zaslužuje sve te epitete, a siguran sam da će kvalitetom privući mnoge, a ne samo ljubitelje vožnje. Ta moja sigurnost proizlazi iz raznolikosti što ih pruža ova igra koja se ne temelji samo na velikom broju misija, modova igranja i sl., nego na nečemu što još niste odigrali ni na jednoj igraćoj platformi - a to je neobavezna, nikad ista vožnja gradom koji živi punim životom pa bio to Miami, San Francisko, LA ili New York. Nema staza, određenih ruta ili bilo kakvih "uokvirenih prostora" kojima se morate kretati, imat ćete potpunu slobodu kretanja kroz gradove koji su videozapisima originalno prenijeti u igru (150000 objekata!). Neovisno o vama, auti, pješaci, policijske ophodnje kreću se kroz grad u kojem je saobraćaj reguliran prometnom rasvjetom (semaforima) koja možda radi i predobro za tako velike gradove. Nadam se da sam vas ovim uvodom barem malo zainteresirao za ovu igru, vrijeme da prijeđemo na detaljno seciranje ovog sigurnog PlayStation hita.

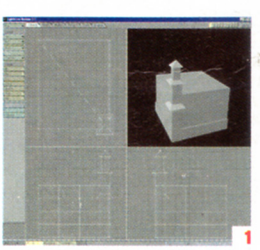
U ulozi ste tajnog policajca (toliko tajnog da ni momci u plavom ne znaju za vas) imenom Tanner čiji je cilj raskrinkati lanac mafije... Već prožvakana priča koju ste barem nekoliko puta gledali u filmovima. Dakle, vi kao bivši vozač utrka pokušavate impresionirati lokalne bande radeći za njih prljave poslove "dostave", npr. pokupiti pljačkaše banke i odfurati ih na sigurno, sustići policijsko auto u kojem je osoba koju trebate osloboditi, pokupiti atentatore na stanovitu osobu iz FBI-a i sl. Sve skupa podsjeća na Grand Theft Auto u 3D-u, jedino što ovdje nikada ne izlazite iz auta i tijekom igre ne

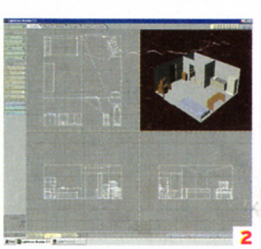
Ova uličica izgleda jezovito ovako pusta u noći

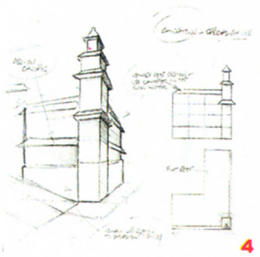
BOGATO ISKUSTVO

Ekipa Reflectionsa je već dugo na sceni videozabavne industrije, a stacionirana je u Newcastleu. Njihov prvi veliki hit je bio Shadow of the Beast još u vremenu Amiga i Atarija. Njihov najbolji uradak na PlayStationu je zasigurno Destruction Derby. Barem do izlaska Drivera. Očigledno je da je riječ o uigranoj ekipi kojoj ne ponestaje ideja.

Prilikom izrade Drivera rađene su preprodukcijske snimke gradova koje su poslužile kao crtaća mapa. Zahvaljujući njima, gradovi izgledaju toliko realno da je jedan posjetitelj na E3-u koji je prije živio u Miamiju pronašao svoj bivši stan. A vozio se bez karte grada. To ni ne začuđuje previše kada znate da su gradovi iscrtani od 150 000 objekata (zgrada) koji su cjelina za sebe. Naravno, sve bitne građevine su detaljno obrađene, a vjerujem da će ih svaki prosječni Amerikanac lako prepoznati.







[1] Modeli zgrada su prvo po snimljenom zapisu nacrtani u žičanom modelu, da bi naknadno lijepili teksture na gotove objekte [2] Izrada hotelske sobe u Miamiju gdje ćete provoditi vrijeme između misija [3-4] Prilikom crtanja zgrada i većih blokova kuća, posebno su se označavali bitniji detalji te elementi koji su značajni za igru.

KONTROLE ZA OCJENU ODLIČAN...

Naravno da su kontrole najvažnije u ovakvim vrstama igri. Pogotovo u slučaju Drivera koji je prepun različitih automobilskih potjera. Kad se nađete sred križanja, a prošli ste kroz crveno i dva vam policijska auta "dišu za vrat", kvalitetne kontrole su od presudne važnosti. Možete dodavati gas na dva načina, normalno ili pojačano (s krugom), što će vam biti potrebno kod naglog starta ili brzog okreta prilikom manevra (u svakom slučaju zadimit ćete gume). Također, osim običnog kočenja, možete kočiti i ručnom (trokut), što ćete rabiti pri 180° ili 360° okreta. Sa L2 i R2 gledate ulijevo odnosno udesno, a stisnete li ih skupa, gledat ćete unatrag (vrlo korisno kad vas love). Kretanje auta je odlično i neće vam mnogo trebati da ovladate njime. Svaki nagli pokret može izazvati sklizanje auta i proklizavanje guma, a prilikom skoka uočit ćete amortizere koji su nabrijani kao na autima iz reperskih spotova...

[1] Po kiši ćete se morati dobro namučiti ali zato će vam kvalitetne kontrole puno pomoći u tome. [2] Ovakva križanja su pravi testovi vaše vozačke sposobnosti. [3] Često ćete proklizati, ali u tome i je čar. Jednom kada naučite kontrolirati auto bit ćete sposobni izvoditi razne manevre što je najbolji pokazatelj kvalitetnog programiranja. Razmišljat ćete samo o vožnji, a ne o tome "šta ću sada stisnuti"...

U svakoj uličici koja može poslužiti za bijeg od policije, scenarijski su postaljene prepreke (kante, kutije, drveni jarci...) samo da bi efekat "raznošenja" i brzine bio što veći. Ista stvar kao i u filmovima gje se producenti utrkivaju smisliti što bolje "sitnice" koje će odletjeti na sve strane prilikom jurnjanja automobila.

NAGLO SKREĆETE NA RASKRIŽJU A FELGA SKAČUĆI PRODUŽI RAVNO. ODMAH IZA VAS ZALIJEĆE SE POLICIJSKI AUTO KOJI IMA SAMO JEDAN CILJ: ZAUSTAVITI VAS...

možete nikoga ozlijediti. Zapravo, priča je u početku bila koncipirana kao i u GTA-u, ali su je malo prilagodili zbog cenzure (osobito u Njemačkoj). Dakako da je mnogo lakše isfurati priču ako ste na dobroj strani.

Igru počinjete u lokalnoj garaži gdje vas testiraju za budući posao i to tako da u određenom vremenu morate izvesti zadane radnje (brza vožnja, 180°, 360° okret, okret unatrag, slalom...). Nakon uvodnog privikavanja na komande, bez problema polažete ispit i nastavljate u hotelskoj sobi koja je zapravo glavni "izbornik" igre. Putem telefonske sekretarice dobivate ponude (tri-četiri), zapravo misije. Ukupno ih je 44, s tim da igru možete završiti i sa prijeđenih 25. Imate koliku-toliku slobodu u izboru poslova obzirom da su neke misije nelinearne, što vam daje mogućnost da nakon prvog završetka igre, odigrate one koje niste. Što budete uspješnije završavali poslove, bit ćete sve poznatiji i dobivati ponude s različitih strana. Radnja tijekom igre praćena je dobro napravljenim FMV sekvencama koje vas dodatno uvode u vode kriminala, odnosno njegovo sprječavanje (da ne bi bilo nismo znali...). Dobro razrađena priča odvija se u četiri grada. Iako te gradove možete poimati kao nivoe igranja, oni su i mnogo više od toga. Ponajprije zbog toga što kroz misije nećete vidjeti niti 40% grada iako se uglavnom krećete različitom rutom. Gradovi su golemi, a u bilo kojem trenutku možete uzeti ključeve auta i neobavezno se provozati i upoznati svaku ulicu. Upravo je u tome čar ove igre, siguran sam da je svatko barem jednom poželio voziti "autić" brzinom metka prometnim cestama grada izbjegavajući sva prometala koja se nađu u blizini. Oni mirniji (ako ih ima) uvijek mogu usporiti i poštivati prometna pravila promatrajući kako grad "živi" oko vas. U tom slučaju policijske ophodnje koje krstare gradom neće obraćati pozornost na vas. Isto će se ponašati i za vrijeme neke misije, odnosno počet će vas loviti samo ako ste prekršili zakon u njihovoj blizini (ako vas vide). No, sve misije su vremenski ograničene pa se vi vozikajte naokolo... Orijentirate se preko karte u donjem desnom kutu koja izgledom i funkcijom jako podsjeća na sustav Metal Gear Solida. Policijska kola i njihov vidokrug su pri-

[1] San Francisko je prepun uzvisina koji su idealni za dalekometne letove kroz prometnu gužvu [2] Bilo mi je to vrlo opuštajuće zadovoljstvo vozikati se ovako po gradu [3] Kada vas love policajci najbolje vam je ugurati se u prometnu gužvu jer će gotovo sigurno momci u plavom prouzročiti lančani sudar... Taman dok vi nestanete u sivilu grada

[1] Danju je promet u glavnim ulicama vrlo gust tako da ćete se morati dobro izmučiti ako vas proganjaju [2] Grafika je, bez obzira na velike zahtjeve, na vrlo visokom nivou [3] Big Apple iliti New York u punom sjaju

Da se dolaskom novih igara uvodne animacije bitno poboljšavaju, dokaz je i Driver koji spada u sami vrh kvalitetno animiranih uvoda. Osim što su teksture detaljne, vrlo su precizno animirane što ćete najbolje vidjeti na kožnoj jakni koja se cijelo vrijeme "kreće". Također su me dojmili svjetlosni efekti rotirke te svjetla na autima koji se reflektiraju od sve prisutne objekte u blizini.

kazani sjenčanjem baš kao i u MGS-u. U svakom slučaju, vrlo jednostavno i uporabljivo.

Možda će vam se učiniti da se radnje misija stalno ponavljaju s obzirom da se posao uglavnom svodi na vožnju s jednog kraja grada u drugi. To je donekle točno iako postoji par originalnih misija (jedna od boljih je kada u ludoj vožnji taksijem morate preplašiti negativca koji se nije proslavio). Ali, vjerujte mi, Driver vam neće dosaditi. Već sama ideja, a posebice njezina realizacija unose nešto novo u način igranja što će vas stalno tjerati na još jednu vožnju prometnim ulicama. Taman kad sam se počeo snalaziti u Miamiju, posao me odveo u San Francisko, pa onda u LA, a svaki grad je priča za sebe. Tako, recimo, u LA-u vozite uglavnom po kiši i noću, što je otežavajuća okolnost, pogotovo kad vas počne ganjati cijela policijska postaja. Naravno, gradovi izgledaju autentično, infrastruktura im je bitno različita, što ćete morati uzeti u obzir kod prilagodbe vožnje (San Francisko je sagrađen na brdu, tako da su gotovo sve ulice brdovite i valovite što vam pruža mogućnost kaskaderskih letova između zgrada...).

SVE JE DOBRO ŠTO SE KOTRLJA...

Bilo bi zanimljivo pratiti prodaju polovnih američkih auta iz sedamdesetih nakon ove igre. Naime, u Driveru su svi auti (koji su kruh ove igre) iz tog doba, a nije slučajno da su baš oni izabrani za ovakav tip igre. Poznato je da Amerikanci vole velike, snažne aute koji gutaju goleme količine benzina i deru gume do besvijesti. Upravo takvi auti su izvrsni za jurnjave po gradu jer su prilično izdržljivi. Zbog stanovitih zakonskih problema nisu licencirani, makar je postojala ideja da Fordovi auti budu prenijeti u igru. Licencirani ili ne, auti su odlični, grafički

KONTROLAMA RAVAN GRAND TURISMU, GRAFIKA JE KAO U METAL GEAR SOLIDU, PRIČOM PODSJEĆA NA GRAND THEFT AUTO... ODLIČAN MIX

dotjerani, s izvrsnim kontrolama, a glazba (funky stil sedamdesetih) samo dodatno zagrijava atmosferu. Algoritam razbijanja auta je, po meni, najbolji do sada. Svaki od 14 auta (koliko ćete ih izvoziti do kraja igre) prilikom sudaranja osjetno mijenja svoj fizički izgled (ugruvani lim, dimljenje motora pa čak i vatra...), a količina štete je prikazana u gornjem kutu ekrana. Programeri su uzeli u obzir da frontalni sudar više šteti autu nego bočni, ali su omogućili malo veći broj udaraca nego što bi ih u stvarnosti mogao podnijeti. Sve skupa je odlično izbalansirano, uostalom, to su nam pokazali i u Destruction Derbyu. Grafika je također odlična, s lijepim svjetlosnim refleksijama pri vožnji noću ili po kiši, a auti pale žmigavce pri svakom skretanju, što je u biti nerealno sudeći po vozačima u našim krajevima...

Vozeći se gradom, možete uživati u zgradama, poznatim građevinama, različitim autonomnim četvrtima (meni najdraža kineska), parkovima, mostovima i sličnim građevinama koje su također grafički dotjerane, a pri prvoj kiši ili noću grad oživi u svjetlu dajući još jedan pozitivan ton cijeloj igri. Već sam jednom spomenuo da prateći tijek radnje i izvršavajući

DA VAM NE BUDE DOSADNO...

Osim osnovnog, tu su i dodatni modovi igranja koji bi vam trebali pružiti što veću i raznovrsniju zabavu. U pursuit modu vam je cilj uloviti i skršiti protivnički auto, u getaway modu bježite od policije (već proživljeno u osnovnom modu), u cross town checkpoint modu brzom i preciznom vožnjom kroz grad lovite što bolje vrijeme kroz checkpointe, u trail blazer modu lovite zastavice koje su postavljene po određenoj ruti kroz grad (za svaku imate određeno vrijeme), u survival modu već po starom običaju (kao i u Destruction Derbyu) imate za cilj što duže preživjeti, u dirty track modu vozite po pustinjskoj stazi za što bolje vrijeme. Za svaku igru izabirete rutu u određenom gradu, a kako budete napredovali u osnovnom modu, tako će vam se otvarati i dodatne lokacije. Vjerujem da će u ovoj konkurenciji podigara pobijediti survival mode jer se već dokazao svojom kvalitetom.

Dirty track će zadovoljiti sve one kojima nedostaju klasične kružne staze natjecajući se za što brži krug.

POSTANITE REDATELJ

Na kraju svake misije odnosno vožnje možete ući u Film director mod gdje ćete moći izrežirati svoj filmić i spremiti ga na memory card. Snimanje zauzima samo dva bloka, što mi je još uvijek neriješena enigma s obzirom da znam koliko je to mali prostor. Režirate tako da doslovce na svaki frame animacije možete zaustaviti te promijeniti položaj i kretanje kamere. A izbor je stvarno velik, gdje god vi to poželite: unutar vašeg ili nekog drugog auta, na zgradu, ispod drveta, na most, bilo gdje... Kamera može pratiti vaš auto ili neku drugu pokretnu točku, a kombinacije daju izvrstan rezultat. Ako vam se ne da zezati oko postavljanja kamera, možete uključiti autoopciju i u miru pogledati vaše posljednje vratolomije. Krajnji rezultati su skoro kao i u filmovima.

Kada jedanput odvozite ovakvo "malo čudo" imat ćete odličan materijal za kasniju obradu u Film director modu. Rezultate koje ćete dobiti ako se samo malo poigrate sa režijom su stvarno blizu filmu barem što se tiče položaja kamera. U ovom modu možete naći sate dobre zabave koja je moram priznati i mene ugodno iznenadila.

misije, nećete vidjeti ni polovicu grada, tako da imate mnogo materijala za istraživanje i uživanje. Jednu takvu turističku rutu bih preporučio da odvozite u granicama normalne vožnje jer počne li vas policija ganjati, nećete stići baš razgledati kineske dućane ili muzeje... Ponekad će policija blokirati cestu (to se češće događa kada vozite uskim cestama), a na vama je probiti je ili naglim okretom prevarite i njih i pratnju iza vas. Mogućnosti su raznolike, na vama je da odaberete (samo nebo vam je limit). Jednom sam uspio preletjeti cijelu barikadu jer su se postavili tik pokraj uzvisine... Možete pobjeći i u uličice krcate različitim kantama i bačvama koje lete na sve strane pri vašem prolasku (nešto slično kao i u filmovima James Bonda kada u blizini negativca obavezno stoji par eksplozivnih bačvi koje će dići u zrak cijelu postaju...). Ako niste u stranci zelenih, provezite se i preko trave i parkova jer se vaša policijska pratnja ne snalazi najbolje u tim uvjetima.

AAAAND ACTION...

Cijela atmosfera potpuno podsjeća na filmsku produkciju, što je programerima očito i bio cilj. Potrudili su se napraviti najbolji replay dosad (bolji i od Grand Turisma). Nakon svake vožnje (koja može trajati i satima) možete ući u film director mode gdje doslovce snimate akcijski film, barem onaj dio kad glavni likovi jurcaju autima zbog tko zna čega... U svakom slučaju, bit će zabavno izrežirati neku svoju kvalitetnu jurnjavu pa je poslije pokazati prijatelju ili cijelom auditoriju koji će uzdisati nad vašim vozačkim sposobnostima...

PREPORUKA MJESECA

Ljubitelji Carmageddona sigurno će pokušavati pregaziti pješake koji šeću gradom ili ispijaju kavicu u najelitnijem restoranu u gradu, no kada napokon shvate da oni uvijek uspješno izbjegnu farove vašeg auta, vjerujem da neće ostati razočarani ovom igrom jer je njen smisao ponajprije u kvalitetnoj vožnji. Vožnji iz zabave (čitljivo iz naslova). Uostalom, zamislite koje bi cenzure i etikete nepoželjne igre zaslužio Driver kada bi u ovoj odličnoj izvedbi (da ne spominjem replay!) bilo moguće gaziti po živim bićima tek tako iz zabave... Njemačka verzija ne bi nikad ni izašla... Igrati Drivera pravo je uživanje, imam dojam da mi dugo neće dosaditi. Toliko je dobro napravljen da mi svaka vožnja izgleda kao prva, a bježati pred murijom kroz gradsku gužvu je možda ono o čemu mnogi maštaju. Barem u vidu videozabave... Priča koja vas prati tijekom igranja je dobro osmišljena pa, ne želeći vam kvariti doživljaj, prepuštam da je sami u cjelini proživite.

Nitko nije savršen pa nije ni Driver, ali tražiti "dlaku u jajetu" u ovakvoj igri bilo bi nezahvalno. Siguran sam da ćemo o tome pričati kada jednom izađe nastavak ove odlične igre na jednoj mnogo jačoj konzoli (PSX2?). Do tada vozite se s Driverom... ⊗ **Dario Zrno**

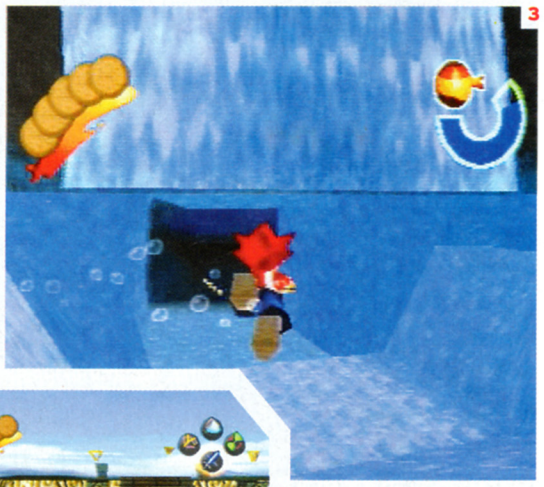
Sve što vam se nađe na putu poletiti će u komadićima u zrak baš kao i u filmovima kada auti obavezno završe na tržnicama prepunim raznog voća i povrća

[1] Stanari u ovoj četvrti neće se baš naspavati... [2] Uhvatite seriju zelenih semafora... [3] Ova futuristička zgrada je primjer građevine kakve nećete tako brzo vidjeti u lijepoj našoj

1

3

PROIZVOĐAČ	Reflections	ŽANR	vožnja!?	Memory Card, Analog Dual Shock	Potpuno novi uvid u vožnju. Svakako nabaviti. **9**
IZDAVAČ	GT Interactive	BROJ IGRAČA	1		
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX, PC		



[1] Kad vidiš neman, uzmi veslo i poleti [2] Skačem po svijetu i skupljam... [3] Vodopad krije puno lipih stvari no motriti jednim okom na količinu zraka nije na odmet

Ape Escape

Ako ste pomislili, evo još jedne u nizu platformskih avantura, grdno ste se prevarili jer - očekuje vas puno lipih stvari...

Ovako to izgleda kad se jako skoncentrirate

Upali radar i saznaj gdje je majmun

Kad sve zgombate idite to lijepo snimit

Eto ga, Sonyjev klon igre Spyro the Dragon je konačno tu i izgleda impresivno. Prva igra koju je nemoguće igrati bez dual shock / analognog kontrolera je superzabavna skočica za sve uzraste pod nazivom APE ESCAPE. Za ljeto i duge tople praznike dušu dala, tako da sada i vi obični smrtnici možete barem načas postati superherojem zvanim SPIKE. Zgrabite mač i mrežu te se svim srcem bacite u lov na nestašne majmune. Igra će vas voditi u daleke vruće i turbohladne predjele u kojima još zasigurno niste bili, a s obzirom da je pred vama mnogo vremena, zasučite nogavice, umočite noge u lavorček i urliknite GERONIMOOOOO!!!!!!!

O SVEMU

Glavni herojček zvani Spike mali je vragolasti i turbospretni klinac koji bez imalo straha upada u hrpe zadaća i uz vašu ih "stručnu" pomoć uspješno i s lakoćom rješava. Malac je vrlo simpatičan pa će tako i najtvrdokornije hakere zarobiti svojom pojavom natjeravši ih da mu svim snagama priteknu u pomoć.

Ne želim vas odmah ubiti u pojam, no igrica je fakat teška i pojedini su me dijelovi dovodili do ludila, a želja za razbijanjem konzole bila je jača no ikada. No ipak, tvorci igrice vjerojatno su bili svjesni posljedica što ih ova igra ostavlja pa su neke stvari napravljene na našu veliku radost i korist. Primjerice, nakon uspješno obavljene zadaće dobivate na "dar" nova oružja i različita pomagala. Već na prvom nivou shvatit ćete da do nekih majmuna ili predmeta ne možete doprijeti ni na koji način, no tada će vam darovani predmeti pomoći da uspješno završite "misiju"- all clear. Igra se uglavnom svodi na hvatanje majmuna, skupljanje zlatnih trokutića i tamanjenje ostalih protivnika - možda ovo zvuči sasvim jednostavno ili čak monotono, no tvorci igre itekako su se potrudili da vam što više zagorče život i, vjerujte mi na riječ, u tome su uspjeli. Izbor nivoa uistinu je velik, a što se tiče raznolikosti i zadaća koje vas očekuju, tu se fakat nije štedjelo pa će i oni najzahtjevniji pronaći svoj zlatni otočić.

NAPOMENA ZLATA VRIJEDNA

Igru možete igrati samo i jedino dual shock kontrolerom. Onima koji ga još uvijek nemaju, savjetujem:

1. **posudite ga od frenda**
2. **preklinjite mamu neka vam ga kupi (isplatit će vam se)**
3. **odgovorite na nagradno pitanje u PSX-u i držite fige**

Oni najvredniji i najuporniji moći će, osim u "standardnim" nivoima, uživati i u nekim bonusima. Marljivo skupljanje zlatnih medaljona donijet će vam tih nekoliko bonus nivoa pa ćete se moći okušati u različitim sportskim vještinama (skijanje, boks...). Eh, ni to nije sve, kada konačno neki nivo završite u cijelosti, možete ga igrati još jednom na foru gle kak' ja to mogu brže od svih vas. S obzirom da vam se štopa vrijeme prelaženja, duboko se usredotočite na svoju memoriju i spretnost, a poslije se, ako je sve prošlo O.K., možete hvaliti frendovima.

Grafika je vrlo dobra, a prikaz okoliša vrlo vjeran i dušu dao za umorne okice (istina je da ja zapravo pojma nemam kako izgleda unutrašnjost želuca jednog zmaja, no sigurno znam da ovaj jadnik ima problema s probavom).

Zvukovi su također O.K. i jedna su od važnijih stvari (npr. kod uporabe radara ili kao nagovještaj različitih neprijatelja). Mali savjet: odmah na početku igranja poželjno je smanjiti jačinu glazbe jer prilično zagušuje one vama vrlo važne zvukove.

Kamera je jedna od važnijih stvari u svim igrama, no u ovoj su joj mogli pokloniti malo više pozornosti. Kamerom možete upravljati sami i to na više načina (i to je vrlo pohvalno), no kada stvarno zagusti, ona će vam "okrenuti leđa" i mnogo vas puta dovesti u neugodan položaj, tj. prikazivati vam nešto što vam u presudnom trenutku nije ni od kakve koristi. Još jedna stvar koja me fakat ubijala u pojam je činjenica da se

UDRI ME JAKO!

Većina vaših neprijatelja koji vas vjerno prate kroz nivoe. Leteće neprijatelje najlakše je uništiti pomoću praćke (dok će oni bez upozorenja zapikirati na vas). Malci na podu (ima ih fakat puno) vrlo su različiti: neki pljuckaju bombice, neki se udvostručuju, a neki se zalijeću i grizu. Udarajte ih mačem dok ne pljunu keks ili simbol.

Kad ti majmun stane na nogu, bolje da te nema

Veslaj, veslaj i vrti palčevima

Mreža je tu... no gdje su leptiri

igra može igrati samo dual shock kontrolerom (koji neki još uvijek nemaju). Dobro, možda su pojedine stvari, poput veslanja, lakše izvedive pomoću njega, no moglo je sve to biti mnogo jednostavnije.

Što se tiče inventara koji ćete "putem" (krvavo) zaraditi, vrlo je koristan i ima određenu primjenu. Dakako, i tu postoji caka - u svom posjedu možete odjednom imati samo četiri stvarčice (zapravo ih imate više, no...). U prijevodu: kad zagusti, morate izvesti svu silu dodatnih pokreta ne biste li neki drugi predmet uvrstili u svoj arsenal (e, jadni smo mi hakeri kada nas takve stvarčice zamaraju - a ako ništa drugo, refleksi su mi postali znatno brži, a palci poprimili novi oblik).

No dobro, igra je zapravo super, a ovo prije samo su patnje mlade Tanje...

BIO JEDNOM JEDAN MUJMAN...

...i to ne bilo kakav - turbozločest i prepreden. E, taj mali vam je glavni neprijatelj. Vrlo je brz i divlji, pa vaš ulov, osim o vašoj brzini, ovisi o njegovom raspoloženju (na glavi ima sirenu i kako se mijenjaju boje, mijenja se i njegovo raspoloženje - od panike do šizofrenije). Opreza nikad dosta s obzirom da taj mali papak zna i gadno uzvratiti (zašamara vas k'o balavca i oduzme dragocjene kekse).

A da vam ništa ne bi bilo lako, tu su i različite leteće spodobe, snjegovići i njemu slična bića.

ŠTO I KAKO?

Pomoć, mala ali zlata vrijedna stiže u obliku poštanskog sandučića (u Americi) + doktor i vaša Pipi Duga Frendica koja nakon svake uspješne misije urla od sreće (a što će sirota drugo, s obzirom da sva slava ide VAMA!?).

S obzirom na količinu nivoa, sigurno je da će vam igra pružiti odličnu zabavu, a ni pomagačima sa strane neće biti dosadno. Kad vam u glavi zakuha, a palci poplave, uvalite joypad pomagaču (naravno, jednog uvijek imajte pri ruci).

Kaj je je, iako me sve ovo stajalo živaca, najiskrenije moram priznati da se već dugo nisam ovako dobro zabavljala pa vjerujem da će tako biti i s vama... ⊗ **Tanja Vitas**

[1] Upregnite kornjaču i udrite u galop
[2] Centar svijeta zlata vrijedan
[3] Šef svih majmuna, gadan do besvijesti

PROIZVOĐAČ	SONY Computer Entertainment	ŽANR	3D platformska avantura	Memory Card, Dual Shock	Igra vrijedna svačijih živaca i potrošenog vremena
IZDAVAČ	SONY Computer Entertainment	BROJ IGRAČA	1		
DATUM IZLASKA	U prodaji	PLATFORMA	PSX		

9

[1] Ko se voli, taj se tuče! [2] Pokreti inteligentne kamere su najuočljiviji na ovakvim klimavim stazicama [3] Na svu sreću, na lijani se možeš njihati dok ne odlučiš skočiti s nje. Naravno, treba skočiti u pravi trenutak.

Croc 2

Pridružite se Crocu u uzbudljivim avanturama traženja davno izgubljenih roditelja...

Dođi bliže da te zviznem repom!

Ovaj ružni dantini ipak je manje poguban od užarene lave

Paraglajding? Nema veće uživancije. Ma mo'š si mislit...

Koja je razlika između krokodila i aligatora? Jedna od najvidljivijih je da aligatorovi gornji zubi prekrivaju donju vilicu, a krokodilovi ne. Krokodili imaju dva velika zuba u prednjem dijelu donje vilice koja prekriva gornju.

Croc je krokodilsko siroče sa samo jednim zubom. Kralj goboa Rufus ga je kao bebu usvojio i, uz pomoć drugih goboa, odgojio. Goboi? Simpatične krznate loptice koje po cijele dane uživaju u životu. Bijedni čarobnjak, Baron Dante, koji uživa u nanošenju bola i patnji drugima gotovo je uvenuo vidjevši ih sretne. Zajedno s odanim i opakim dantinijima zaletio se u Gobo dolinu porobivši njene dobroćudne stanovnike. Croc je izbjegao otmicu, ali je ostao sam. Kad je dotukao Dantea, oslobodio goboe i spasio kralja, Croc postaje heroj... Život na kopnu se ustabilio. Goboi opet uživaju u životu, a Croc u njihovom društvu. Njihovu bezbrižnu igru prekida neobično otkriće. Croc pronađe bocu s porukom "izgubljeni Croc" te otiskom stopala krokodilske bebe. Nakon kraljevog savjeta goboi katapultiraju Croca na daleko kopno, gdje će mu drugi goboi pomoći u potrazi za roditeljima. Međutim, magično Danteovo uskrsnuće baca Crocovu potragu u drugi plan.

Razvijena od 3D pionira Argonaut Softwarea, Croc: Legend of the Gobbos bila je jedna od prvih igara za PlayStation. Crocovim malim koracima pošla je cijela svita sličnih bića, ali je malo igara dostiglo Crocovu vizualnost i igrivost.

VIRTUALNA EKIPA

Kao Croc, jednozubo krokodilsko siroče i heroj goboa, kretat ćete se svijetom punim raznolikih likova.

Kod lokalnog trgovca Swap Meet Peta moći ćete za ušteđene kristale kupiti bonus predmete, dodatne živote, a i budilice u obliku goboa (priznajem, nisam im odgonetnula svrhu). Rufus, kralj goboa, koji je Croca usvojio i odgojio bit će vam stalna podrška. Hippo, nilski konj pokvarenih zuba koji na najmanji pritisak na bolne mu desni bolno urliče.

Upoznat ćete sedam novih bossova među kojima su Baron Dante, zli čarobnjak željan osvete u potrazi za tajnom letećeg stroja (izum pametnog gobboa), Venus Fly Von Trap, golema mutant biljka (Danteov ljubimac) zasađena u blizini izvora omiljene joj hrane (goboa), Canon Boat Keith, ogorčeni neprijatelj (ruku i nogu izgubio je u bizarnoj nezgodi), Soveena the Squid, čudovište dubina ludo za Crocom i ginger sodom.

PRAVA EKIPA

Trenutačno je 16 ljudi u Croc timu s više od 100 objavljenih igara i 88 godina iskustva među njima! Polovica tima su izvorni članovi originalnog Croc tima a 50% su novi članovi.

[na slici] Tony Lloyd - Lead Coder (desno dolje), Nic Cusworth - Lead Designer (sredina), Angeline Stromberg - PC Coder (sredina dolje), James Boulton - Tools/PC Coder (lijevo gore), Nathan Burlow - Artist (desno gore), Christophe Moyne - Artist (stuba gore desno), Emma Page - Artist (sredina gore), Lisa Springett - Animator (desno dolje), Eoin Coughlan - Animator (dolje lijevo otraga)

ISTRAŽIVANJE VIŠE OD 40 NIVOA ISPUNJENIH GOBOIMA, NESTAŠNIM ČUDOVIŠTIMA, GOMILOM IZNENAĐENJA

Za prelaženje uskih stazica poput ove najbolje je isključiti analogno upravljanje...

Uspio je! Ups, na kraju nas čeka još jedna roza, glupa, ali pucajuća beštija.

Proizvođač i Fox Interactive ugurali su u novi nastavak brojne tehničke inovacije, ali i one vezane uz samo igranje. Od samog početka njegove izrade, odustalo se od nastavka koji bi bio samo skup novih nivoa. Koncepcija Croca 2 uglavnom se držala onih dijelova originalne igre koji su se dali poboljšati, unapređujući na taj način cijelu igru.

Croc 2 radi na modificiranoj verziji originalnog Croc enginea. Zahvaljujući visokoj rezoluciji i brzini od 30 fps-a, vizualnošću je prešišao svog prethodnika.

Promijenjena je i struktura igre. Više nema napredovanja s otoka na otok - iz jednog nivoa u drugi, sad je igra podijeljena na četiri središta iz kojih kroz vrata ulazite u nivoe. Neka su zaključana, trebat će vam ključ ili rješenje zagonetke za ulazak.

Kratki nivoi odvojeni dugim učitavanjima koji su krasili original ovdje su zamijenjeni duljim i kompleksnijim. Svaki nivo ima jedinstveni zadatak koji treba ispuniti. Crocovo putovanje je istraživanje četiriju jedinstvenih i slikovitih gobo naselja (plus jedno tajno - otkriva se kad ispunite sve zadatke) s više od 40 nivoa, ispunjenih različitim goboima, vragolastim čudovištima i gomilom iznenađenja.

Zamjetno inteligentnija kamera u kombinaciji s Dual Shockom stvara zanimljivu dinamiku u kojoj skakutanje i tumaranje prostranstvima gobo svijeta postaje pravi užitak. Naš junak može se pohvaliti nekim novim vještinama - npr. podiže i baca stvari, a naročito je impresivan pojačani skok (brzi pritisak, držanje i puštanje gumba za skakanje). Osim što ga može dobaciti do prije nedostižnih platformi, ovim skokom naš reptil može porazbijati kutije na koje skoči.

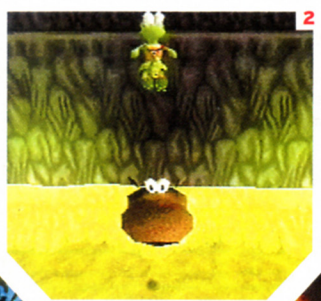
Promijenili su se i Crocovi krznati prijatelji: oni sad imaju dar govora na piskutavi ja-gobo-ti-Croc način, što im omogućuje da povremeno ispuste neku foru. Njihov se izgled mijenja iz nivoa u nivo, što igraču omogućuje lakše pronalaženje i prepoznavanje likova koje traži. Tako su, primjerice, goboi Divljeg zapada odjeveni u kauboje i Indijance.

Inače, Croc je prava faca, uživa čak i u ekstremnim sportovima. Spretnost i hrabrost može dokazati na splavi, zmaju, balonu pa čak i u rudarskim kolicima:). Ovakvim miniutrkama unutar nivoa postignuta je velika raznolikost igre.

⊗ **Željka Mokos**

[1] Na kraju nivoa tresnite po gonnnngu! [2] Nakon Hippovog zbunjenog pogleda slijedi bolni ali i katapultirajući urlik. Koji sam ja sadist:) [3] Natječete se s dantinijima umjesto gobboa jer su oni luzeri (za razliku od mene:)

1



2

3

PROIZVOĐAČ	Argonaut software	ŽANR	3D platformska avantura	Memory Card, Dual Shock Analog	Dobra zabava je zajamčena... (iako su neke prepreke čvršće od mojih živaca)!
IZDAVAČ	Fox Interactive	BROJ IGRAČA	2		
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX		

8

ALGORITAM

PLAYSTATION CENTAR IMPORTANNE

PlayStation

ALGORITAM

Ovlašteni distibuter za Hrvatsku:
VELEPRODAJA:
Algoritam d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/4803 333, fax. 01/4872 514
MALOPRODAJA:
ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/4818 672
ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/4573 128
ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/426 431

[1] Ovo je tipična scena Trap Runnera - ovako izgleda split screen [2] Van Raily pokušava deaktivirati neprijateljevu bombu upisom šifre ispisane na ekranu [3] Do ovoga će doći ne gledate li kuda vaša noga kroči...

Trap Runner

Sjećate se igre Spy vs. Spy? Ako je vaš odgovor da, onda je vrlo vjerojatno da će vam i ovo biti poznato...

Jeste li ikad, bar kao mali, zamišljali da ste agent na zadatku, najhrabriji i najvažniji, pun sebe i volje za različitim špijunskim makinacijama? Ne poričite, jer svi smo trčkarali oko zgrada i igrali se barem "lopova i pandura"... Evo vam prilike da budete agent, Atlus donosi napetu igru o šestorici "dobrih" agenata koje je zla organizacija međusobno zavadila jer ih nije mogla pridobiti za sebe (a predstavljali su opasnost) i krenula je "linijom manjeg otpora". Kad startate s igrom, primijetit ćete da je sve utemeljeno na vašem trčkaranju nivoom (koji nije veliki, ali možete birati između njih 36), postavljanju zamki protivniku (na raspolaganju su vam bombe, plinske bombe, nagazne mine, rupe - ponori i sli.), a možete i trčati za rivalom te ga lagano (efektno prikazano) tući. Isto to (naravno) on čini i vama. Sviđao mi se dodatak deaktiviranja bombi (i drugih zamki) jer dok polako čučeći hodate, možete uočiti sve stupice i deaktivirati ih po načelu brzog upisa šifre ("brzog" jer vam vrijeme curi). S druge strane, zamjerku sam našla u brzini kretanja lika koje je, jednom rječju, sporo, tako da sam se ulovila kako u grču držim gumb za smjer ne bi li on kao išao brže (zvuči li vam možda poznato iz neke simulacije vožnje?)

Još malo o osnovnim stvarima: igra je igriva u tri moda: protiv ukućana, protiv elektronskog ukućana (mali Sony) i STORY mod - ovo je već igra sa zadatkom (ili tipičnim izbacite uljeza, ili npr. treba deaktivirati sve bombe).

I sad još malo o grafici pa kraj: ptičja perspektiva, crtić-likovi futuristično odjeveni, osmišljeni nivoi, sve u svemu - dobro (mene nekako uvijek ulove recenzije igara s malim Japancima...)

Eto, igra nije loša, ali će vam trebati neko vrijeme da se uhodate i bez greške postavite zamke koje želite i ne brkate čemu koji gumb služi. Osobno, više cijenim igre koje imaju stopostotnu originalnost, no dobro je raditi novu igru na predlošku igre stare 15 godina jer će imati zavidnu kvalitetu u odnosu na nju. Stoga, ako ste nekoć voljeli i igrali Spy vs. Spy, ova će vam igra doći kao omiljena grickalica. Isto tako znamo koliko je teško danas u moru igara ovih i onih žanrova osmisliti neku nikad viđenu... ⊗ **Nevenka Šalat**

OVO JE FRAPE RPG-A, TUČNJAVE I PUCAČINE I KOLIKO GOD VAM TO DOBRO ZVUČI, BOLJE BI BILO TO IGRATI UŽIVO U NEKOJ ŠUMI...

HINT

Ni nivo ni lik ne morate birati sami, pritiskom na ► START računalo će samo odabrati protiv koga ćete se boriti i gdje

Dvojica najopakijih ninja Trap Runnera. Da je znati tko ih frizira...?

Story mod je zapravo Single mod, odnosno opcija igranja u samoći (no svejedno neki "pasivac" može sjediti s vama i piljiti...

PROIZVODAČ	Atlus	ŽANR	mix	Memory Card, Dual Shock	Većina igara igrivih udvoje su vožnje, šore i sl. Ovo je ipak nekakva mješavina i zato je igra O.K.
IZDAVAČ	Racdym	BROJ IGRAČA	1-2		6
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX		

Nagradna Igra 1

PlayStation

ALGORITAM

PSX

Odgovori na naše super teško pitanje i osvoji:

Koji je žanr prva nagrada

1x nagrada

Battle Arena Toshinden 3

2x nagrada

PlayStation

Torba

Dopisnicu s točnim odgovorom i izrezanim kuponom pošaljite do 08. rujna na adresu:

"JANUS-PRESS",
Petrinjska 11/4
10000 Zagreb
s naznakom:
"Za Algoritam PSX N.I."

Nagradna igra 1 ALGORITAM PSX 5

DOBITNICI IZ PROŠLOG BROJA

DUAL SHOCK ▸ Mate Biočić, Split

PSX T-SHIRT ▸ Ivan Tomašević, B. Manastir
Loris Perović, Pula

PSX TORBA ▾
Šime Mužić, Solin
Ivan Ban, Našice
Tomislav Lemal, Osijek

[1] Mapa nije trodimenzionalna kao u FF7, ali je velika i trebat će vam vremena da je dobro naučite [2] Sword Dance - čarolija koju ćete najčešće rabiti i koja vas nikad neće iznevjeriti [3] Rukom crtan okoliš nije za odbaciti, no ovakvi likovi ovdje nikako ne spadaju

Lunar
Silver Star Story Complete

RPG koji pokušava dokazati da grafički izgled nije važan

Da, gotovo, no vizualni dojam ipak ima veliku težinu u značenju - pogledavši slike i vidjevši likove predstavljene jednostavnim spriteovima, brzo će vas proći volja za igranjem. Tu ne pomaže dobra priča ili zanimljiva radnja - naše su se oči toliko razmazile igrama kao što su Final Fantasy 7 ili Tomb Raider 3 da sve što vuče na "zastarjelu" prezentaciju automatski preskačemo. Tek ako uspijete zatvoriti oči na bolno loše nacrtane likove, Lunar će vam otkriti svoje kvalitete.

A njih svakako ima! Iako je Lunar zapravo prebačen sa SEGA Saturn konzole koja je doživjela neslavnu propast kao prva konkurencija Playstationu, ne znači da Japanci tada nisu znali raditi RPG-ove. Priča je očaravajuća, s mnogo zanimljivih likova i lokacija te dobro osmišljenog dijaloga koji je na momente vrlo smiješan - kvaliteta kojoj mnoge igre teže, ali je sve rjeđe postižu. Nakon pola sata igranja toliko ćete se uživjeti u slijed događaja da ćete brzo zaboraviti na grafičke nedostatke, naravno, ako ste uspjeli izdržati tih prvih pola sata. A konačno, nije ni sva grafika u igri toliko grozna - ima tu anime scena koje bez razmišljanja mogu nazvati najboljima na Playstationu do sada, popraćenih izvrsnom glazbom i vokalnim izvedbama. Nekoliko animacija na samom početku igre, među kojima se izdvaja scena s djevojkom koja pjeva kraj jezera, toliko su dobre kvalitete da mogu posramiti mnoge moderne crtane filmove.

Ipak, ako ste već veteran japanskog RPG-a, Lunar će vam brzo dosaditi. Priču o mladiću koji spašava svijet smo već nebrojeno puta susreli, a ovakva koncepcija borbe (na poteze - kao FF7, Suikoden, Guardian's Crusade....), magija i usavršavanja nivoa s iskustvenim bodovima polako mi se penje navrh glave. Vidi se da su programeri željeli unijeti neke promjene: broj predmeta što ih nosite je ograničen, a da bi ih netko od vaših prijatelja i uporabio, morate mu ih i dati - nije dovoljno da ih posjeduje "grupa", kao što je to bilo u prijašnjim igrama. Druga je promjena nepostojanje slučajnih susreta s neprijateljima - svaki neprijatelj predstavljen je (ružnom) sličicom na mapi, ali ako ste spretni, možete ih izbjeći. Obje ove pojedinosti su dvosjekli mač - iako igru čine realnijom, mnogo je teže igrati kada stalno morate žonglirati s predmetima između likova, a nedostatak slučajnih neprijatelja znači da ne možete odšetati izvan grada da nakupite iskustvo i novac u laganim borbama. Lunar je zbog ovoga jedan od težih RPG-ova u posljednje vrijeme. Da ipak ne bi ispalo da programeri nisu donijeli nikakve inovacije u žanr, moram pohvaliti specifičnost Boss karaktera. Njihova će energija uvijek biti prilagođena nivou vaših likova kada ih susretnete, tako da nisu nikada "nemoguće" teški za pobijediti. Tek - vrlo su žilavi.

AKO JE OVO NAJBOLJE ŠTO JE SEGA MOGLA PONUDITI, NIJE ČUDNO DA JE PROPALA.

Uglavnom, Lunar je mješavina dobrih i loših elemenata. Lijepe anime sekvence i likovi koji kao da su sišli sa Spectrumovog ekrana. Humoristični dijalozi i priča kakvu smo vidjeli već stotinjak puta. Prekrasna glazba i jednostavne, predvidljive borbe. Iako zbog svojih mana nikada neće doći u vrhove top ljestvica, u vruće ljetno popodne može biti sasvim ugodna razbibriga. Na dva CD-a, koliko obuhvaća, bit će vam ponuđeno sasvim dovoljno sadržaja da prekratite barem jedan dio ljeta. **Berislav Jozić**

U početnom selu, koje ćete dosta brzo napustiti, preporučam da razgovarate sa svima, jer će vam ostatak igre biti jasniji.

Igra obiluje pokušajima (ponekad i uspješnim) da se humorističnim izrekama izmami osmjeh na lice igrača

PROIZVOĐAČ	Game Arts	ŽANR	RPG	Memory Card, Dual Shock	Sličnost s hrpom drugih RPG-a i loša grafika presudili su inače zanimljivoj igri. **7**
IZDAVAČ	Working Designs	BROJ IGRAČA	1		
DATUM IZLASKA	svibanj (NTSC)	PLATFORMA	Playstation, SEGA Saturn		

Nagradna igra 2

CONTINUUM

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

OSVOJI

SHOCKHAMMER

EKSKLUZIVNI NOVI KONTROLER ZA PSX
renomiranog proizvođača THRUSTMASTERA

NAGRADNO PITANJE

Navedite imena tri volana iz Thrustmaster ponude!

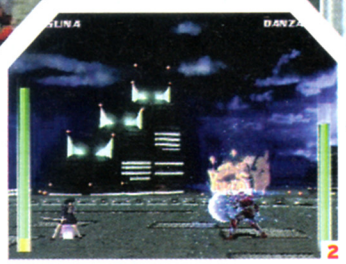
Dopisnicu s točnim odgovorima i izrezanim kuponom pošalji do **08. rujna** na adresu:
Janus-Press, Petrinjska 11/IV, 10000 Zagreb
s naznakom "Za SHOCKHAMMER N. I."

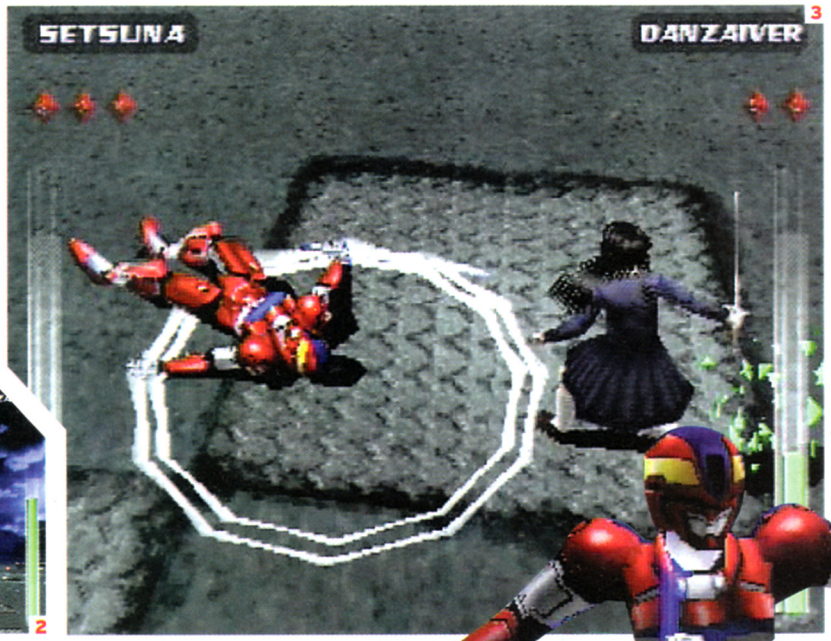
- **Dual Shock funkcija**
- **Analogna podrška**
- **Gumeni rukohvat**
  više nema proklizavanja!
- **Autofire funkcija**
- **Turbo i Slow-motion**
  za Autofire funkciju
- **jednostavno savršen dizajn**

Nagradna igra 2 SHOCKHAMMER PSX 5

DOBITNIK IZ PROŠLOG BROJA

Damir Josipović
ZAGREB





[1] Miči ruke od mene, ti crveni napasniče! [2] Svatko svoju čaroliju sprema... [3] Kad je protivnik na podu, vrijeme je za udarac nogom u... ma ne, nego za neku razornu čaroliju

Evil Zone

Da u prošlom broju nismo imali Destregu, ova bi igra dobila sasvim solidne ocjene

Yuke's Media, kod nas malo poznata kuća, autor je ovog u Japanu prilično dobro prihvaćenog proizvoda. Riječ je o još jednoj 3D tučnjavi s naglaskom na borbi izdaleka, ali mnogo manje razrađenoj od izvrsne Destrege (opaska: zbog sličnosti EZ s navedenom igrom, preporučujem da svakako pročitate opis u prošlom broju).

I ovdje borce na daljinu gađate raznolikim čarolijama, a one na blizinu rukama i oružjima, i ovdje su kontrole jednostavne (samo dva gumba za napad i obranu), a upravljački sustav ugodan, no Ertzvaju (kako se zove ova igra u japanskom izdanju) me nije uspjela privući kao neke druge tučnjave. Ne znam je li ključni element osrednjeg dojma bila loša priča, koja se svodi na jednostavnu temu "turnira u kojem se bira borac koji će pobijediti ZLO", ili nedostatak taktiziranja u borbi koja se nakon ovladavanja kontrolama pretvara u natjecanje tko će prije izvesti jači udarac (dobro, postoji blokiranje, ali ako cijelo vrijeme blokiraš, opet nisi ništa postigao). Tek, tmurne 2D pozadine recept su za monotoniju, a jednostavnost borbe u kojoj o čistoj sreći ovisi tko će koga prvi uhvatiti u seriju udaraca iz koje se ne može izvući nikako ne može konkurirati zanimljivosti jednog Tekkena, Bushido Bladea ili Destrege.

Da ne bih baš previše ocrnio programere, moram reći da Evil Zone ima i nekih dobrih strana. Svi osnovni načini igranja su tu - survival, story mode, kao i borba između dva igrača. Postoji i kvalitetan i koristan Tutorial, koji će vas vrlo dobro naučiti kako izvest sve udarce pa čak i savjetovati neke tehnike, tj. sekvence napadanja. Naučeno zatim možete iskušati u practice modeu, gdje možete namjestiti i način ponašanja protivnika - samo stoji i dočekuje udarce, napada visoko ili nisko, brani se... Iako postoje samo dva gumba za napad i obranu, kombinacije s tipkama za pokretanje daju svakom od 9 boraca više od 20 različitih napada. Grafička efektnost borbe, koja se najviše očituje pri najkompleksnijim kombinacijama, kada kamera kruži oko boraca, te detaljnost prikaza likova za svaku su pohvalu. Nisu loši ni uvodni anime-style filmići svakog lika, kao ni animacije koje vas prate kroz story mode, no vizualni užitak nekako nije ono presudno u jednoj tučnjavi. Evil Zoneu nedostaje napetost i pravi osjećaj borbe koji bi vam potjerao adrenalin u krvotok. Bez njega, borbe praćene bljeskavim specijalnim efektima više sliče na uvodnu animaciju dobre kvalitete nego na ozbiljnu igru.

Eto što se događa kad kompanije pokušaju na tržište izbaciti igre bez dorade i promišljanja. Nastane igra koja, istina, ima neke kvalitete, ali jednostavno ne uspijeva zaokupiti igrača dovoljno dugo da bi je odigrao do kraja. Osim ako vam kvalitetna grafika ne znači više od igrivosti.

⊗ **Berislav Jozić**

JEDNOSTAVNO - NEDOVOLJNO ZANIMLJIVO

Utjecaj primijenjene gravitacije na žensku anatomiju - eh, ti Japanci...

Ajde, ne izležavaj se, diži se da nastavimo

ČUDACI ZBOR!

U pravom stilu japanskih tučnjava, borci su potpuno različiti - tu je djevojčica s mačem, poslovni čovjek, barbar, robot, kauboj i još hrpa sličnih "neprilagođenih" likova. To je objašnjeno činjenicom da oni, kao, dolaze svaki iz svojeg svijeta. Čudno da su baš svi - ljudi.

PROIZVOĐAČ	Yuke's Media	ŽANR	3D tučnjava	Memory Card	Nijedan element nije izrazito loš, ali cijela igra odiše prosječnošću
IZDAVAČ	Sony Computer Entrtainment	BROJ IGRAČA	1-2		6
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	Playstation		

posjetite nas
na adresi
www.continuum.hr

CONTINUUM

Continuum d.o.o., Berislavićeva 3, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/427-125, tel: 01/428-366, e-mail: info@continuum.hr

THRUSTMASTER
ovlašteni distributer za Hrvatsku

'saveznička snaga' u vašoj ruci

Top Gun Platinum, F-16, F-22 Pro - palice kakve imaju samo US Air Force i ThrustMaster

punim gasom

Charger, Sprint, Formula Pro
vrhunski volani za PC

više tipki, više akcije

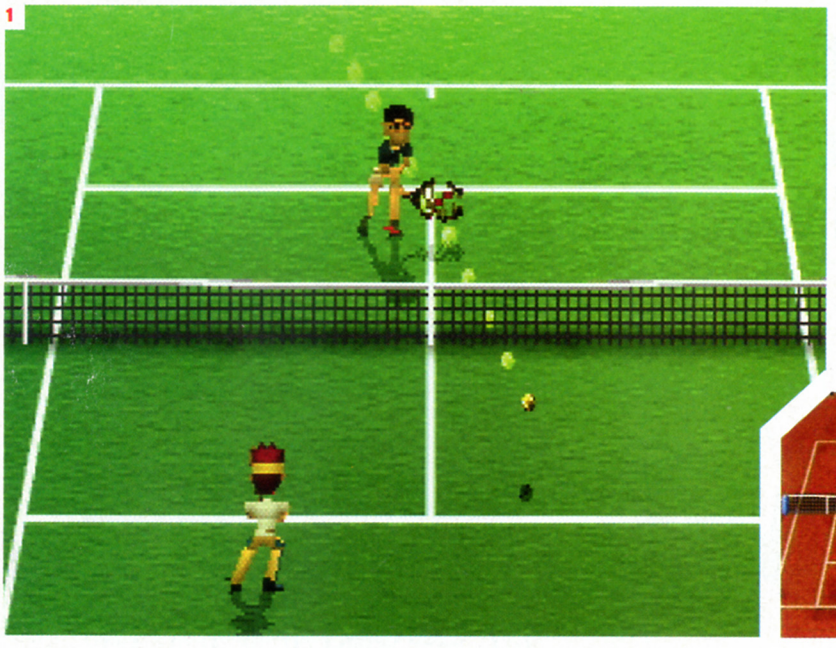
Premier, Rage 3D, Fusion - višenamjenski programabilni gamepadi za PC

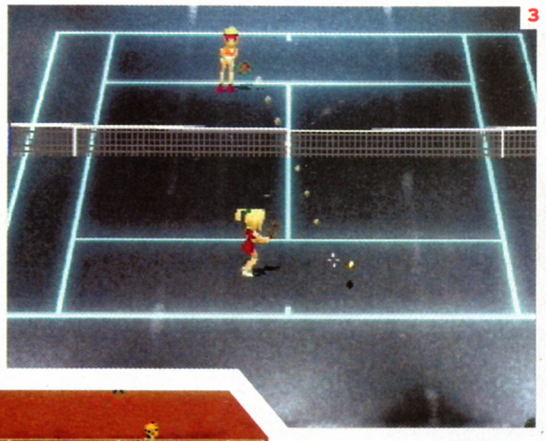
opremite svoj playstation

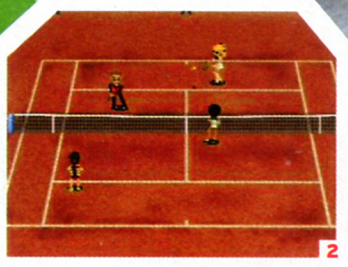
ShockHammer - anatomski oblikovan
DualShock kontroler
Formula Race Pro - volan s pedalama

IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!

Jednogodišnje jamstvo na sve proizvode!
Tražimo tvrtke-partnere za daljnju prodaju!







[1] Neke su loptice ipak prebrze [2] Zemljana podloga mi je uvijek bila jedna od dražih [3] Nakon smashiranja na brzoj podlozi, protivnik nema vremena za stizanje loptice

Ana Kournikova's Smash Court Tennis

U ove vruće dane stiglo nam je osvježenje u obliku tenisa. Što nam je drugo činiti nego ga zaigrati.

Namco, tvrtka posebno poznata po Ridge Racer i Tekken serijalu, ovih je dana svoju ponudu povećala za jednu simulaciju tenisa. Novi se naslov nadovezuje na prije godinu dana izdani Smash Court Tennis. Ovaj put nazivu igre dodano je ime vjerojatno najzgodnije igračice bijelog sporta.

TKO SMO I GDJE SE NALAZIMO?

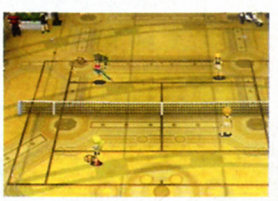
Likovi kojima upravljate izgledaju vrlo simpatično. Ima ih dvadesetak, a potrebno je spomenuti i skrivene likove kojima ćete moći zaigrati tek pokoji meč, Yoshimitsu iz Tekkena 3 i Reiko Nagase, zgodnu djevojku iz Ridge Racera 4. Glavne razlike između likova očituju se u njihovom izgledu. Šarena odjeća, goleme kape, različite frizure predstavljaju glavna obilježja po kojima ćete ih raspoznavati. Razlikuju se i po stilu igre - nekima više odgovara igra na mreži, nekima s osnovne crte, a nekima i jedno i drugo. Bez obzira kojem spolu pripadali, svi igraju podjednako dobro.
Uz poveći broj igrača kojima možete igrati, na raspolaganju će vam biti i dosta terena na kojima ćete moći odigravati svoje mečeve. Osim dobro poznatih travnatih i zemljanih terena, postoje i neke luckaste lokacije smještene u svjetski poznate gradove. Svaku karakterizira poseban izgled, a uz vizualne efekte dolaze i posebne melodije koje prate igru. Publika će se također javljati za vrijeme meča, katkad navijanjem i bodrenjem, da bi ismijala neki loš potez, uglavnom vaš.

TRČI LIJEVO, TRČI DESNO...

Samo igranje krajnje je jednostavno, trčite lijevo-desno i nabijate lopticu na nekoliko različitih načina. Udarci se uglavnom razlikuju po snazi, a kombinacijom tipki moguće je izvesti gotovo svaki udarac poznat iz pravog tenisa. Prilikom hvatanja loptice vaši će se igrači bacati ne bi li je stigli, a ako ih ona pogodi, srušit će se na teren popraćeni smijehom publike. Kako je za igranje tenisa potrebno dvoje, bit će vam mnogo zanimljivije igrati protiv ljudskog protivnika. Ako vas je kojim slučajem četvero i imate multitap, ova će vam igra pokazati koliko može biti zabavna. Za igranje udvoje ili učetvero postoji i specijalan mod igranja u kojem je loptica zamijenjena bombom.
Igranje protiv CPU-a nije ni približno zanimljivo kao igranje protiv prijatelja, ponajprije zbog vrlo sposobnih protivnika koji će vas šetati po cijelom terenu, a vi ćete uglavnom lomiti prste stišćući lijevo-desno na joypadu ne biste li stigli lopticu. Igrate li u parovima, vaš bivši CPU protivnik pretvara se u neznalicu koja će mnogo puta samo pogledom ispratiti lopticu. Protivnički dvojac će to znati itekako iskoristiti. Ipak, igranje protiv jakog protivnika može vam poslužiti kao odličan trening za kasniji obračun s prijateljima.
AKSCT je simpatična arkadna simulacija tenisa koja svoju vrijednost pokazuje u igranju više igrača.
Ako tražite neku superozbiljnu simulaciju tenisa, slobodno zaobiđite ovaj naslov, ali ako tražite jednostavnu razbibrigu da vam ispuni višak slobodnog vremena, onda je ovo dobar izbor. ⊗ **Hrvoje Herceg**

OVO JE JOŠ JEDAN DOKAZ DA NAPUCAVANJE LOPTICE PREKO MREŽE MOŽE BITI ZANIMLJIVO.

Dvostruke servis greške nikako nisu dobrodošle



Prednost pri igranju u parovima je to što za svoje greške možete okriviti vašeg suigrača

PROIZVOĐAČ	NAMCO	ŽANR	Tenis	Memory Card, Dual Shock, Multi-Tap	Zabavan tenis koji će vam uljepšati ove vruće dane **7**
IZDAVAČ	NAMCO	BROJ IGRAČA	Do 4 igrača - multitap		
DATUM IZLASKA	Lipanj 1999.	PLATFORMA	PSX		

Što poklanjamo u ovom broju

Pretplati se do **8. rujna** 1999. i osvoji

APE ESCAPE™

T-shirt

+ SPECIJALNO IZNENAĐENJE

poseban poklon za vruće ljeto

5 službenih E3 kapa najvećeg sajma kompjutorskih igara na svijetu održanog u Los Angelesu

Nagrađeni pretplatnici iz prošlog broja

Disney & PIXAR a bug's life

originalna igra Bug's Life
Ivan Babarović, Split

službene E3 kape
Krešimir Palinkaš, Zagreb
Dražen Orlić, Split
Andrea Moretti, Kostrena
Mladen Balin, Zagreb
Biserka Stepanić, Velika Gorica

Za pretplatu postoji 5 valjanih razloga

1. Uvijek ste u **središtu** zbivanja
2. **Osiguran primjerak.** Rasprodano? Kiosk je daleko? Uvijek ga zaboravite kupiti?
3. Dolazi na **kućnu adresu**. Novi broj vas čeka, uvijek na vrijeme i prije drugih.
4. **Nagradne igre** samo za pretplatnike.
5. **Ušteda prilikom kupnje.** Uskoro za sve pretplatnike **PSX KARTICA** za kupovinu s popustom!

PSX

Časopis za pravu zabavu!

Kupon za pretplatu

- ○ 6 BROJEVA 90 kn
- ○ 12 BROJEVA 180 kn

Način plaćanja

- ☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)
- ☐ kreditnom karticom
  - ○ American Express
  - ○ Diners Club
  - ○ Eurocard MasterCard
  - ○ Visa

  broj kartice ..... kartica vrijedi do .....
- ☐ uplatom na žiro račun 30105-603-42905

  svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Petrinjska 11, Zagreb

  u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

mjesto poštanski broj

tel/fax

JMBG / matični broj tvrtke

datum potpis

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

UNIVERSAL

PHOTO & VIDEO

Zagreb, Primorska 31
tel/fax: 01/37 75 433
universal-foto-video@zg.tel.hr
www.video-universal.hr

DVD VIDEO

1 DRIVER
2 SYPHON FILTER
3 BUGS BUNNY - LOST IN TIME
4 APE ESCAPE
5 V-RALLY 2
6 NBA PRO 99
7 WARZONE 2100
8 3,60
9 RAMPAGE 2
10 VIRUS
11 PARASITE EVE
12 BOMBERMAN FANTASY RACE
13 MARTIAN'S BACK
14 WING OVER 2
15 HARD EDGE
16 PREMIER MANAGER 99
17 ASTERIX
18 RIDGE RACER TYPE 4
19 SILENT HILL
20 ANA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

SAMO KOD NAS MOŽETE POSUDITI

ORIGINALE

PlayStation

BESPLATNO UČLANJENJE PREKO INTERNETA

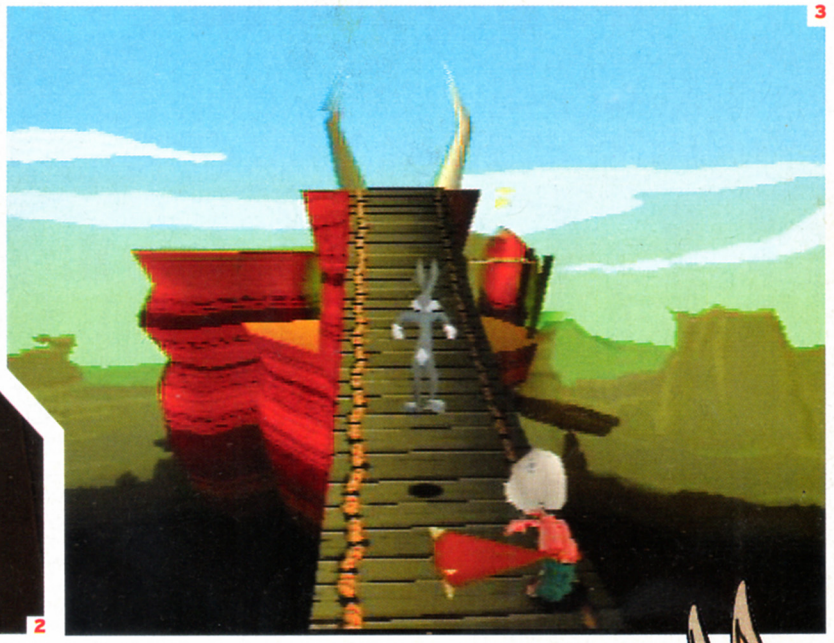
FOTO BADROV

VLAŠKA 12 48 18 444
TKALČIĆEVA 5 428 595
VLAŠKA 58 46 16 995
MARTIĆEVA 73 46 17 313
ILICA 137 31 73 080
SAVSKA 28 48 43 065
ILICA 276 37 76 696
IMPORTANNE 45 77 182
KRAŠIĆEVA 32 23 04 787

AGFA

OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZELOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; FAX: 4660317

FOTOMAT d.o.o.



[1] Meril, glavni pomagač i krivac za sve [2] Vremeplov - idem gdje god hoću [3] Samo ravno i ne gledaj dolje

Bugs Bunny
Lost in time

Zekoslav Mrkva mi je oduvijek bio jedan od dražih likova iz crtića, a nakon ove igre volim ga - do neba...

Kaj te muči NJOFRA, opće je poznata doskočica, a lik koji je izgovara klempav je i omiljen kod mnogih ljudi moje generacije (za one mlađe ili još starije ne odgovaram). Normalno, s njim stižu i frendovi bez kojih bi mu život bio prilično dosadan - očito je da u podmetanju klipova nemaju šanse jer ipak - samo je jedna istinska zvijezda...

Eto, konačno da je neki lik iz kratkometražnih crtića prenijet i u jednu PSX igru - nakon Aladina, Herkula i njima sličnih junaka bilo je vrijeme da heroj postane netko tko ne razmišlja sasvim pozitivno (radi mnoge psine) i izgleda "malo" drugačije.

Po mom skromnom mišljenju, igra je vrlo zanimljiva, vrlo šarena i nije preteška - potonje je, barem meni, jedna od bitnih stvari jer igranje uzimam kao vrstu opuštanja i zabave, a ne nešto što će me na kraju napornog dana uništiti do temelja. Prelaženje nivoa u većini će slučajeva ovisiti o vašoj spretnosti i brzini reakcije na ono što se toga trena događa. Samo upravljanje zecom i kontrola njegovih poteza vrlo su jednostavni, s obzirom da se prvi nivo sastoji od detaljnih uputa što, kako, gdje i zašto. Većinu vremena provest ćete skačući po kojekakvim preprekama i glavama svojih protivnika, no to nije nimalo čudno s obzirom da ste rabit i da su vam neprijatelji vrlo "tvrdoglavi". Na pojedinim ćete dijelovima moći birati dio koji ćete sljedeći prelaziti, no izbor ovisi o vašoj marljivosti u skupljanju zlatnih mrkvica. Svaki nivo predstavlja novu priču i nove pustolovine s novim likovima koji će vam bez milosti zagorčavati život. Usto, jako me razveselilo što igra ima dosta različitih crtića (koji nas vode dalje) gdje su uvrštene sve guba face koje susrećemo na TV-u. Čarobnjaka Merlina susrest ćete odmah na početku (da, žalosno je ali istinito, jadnik još uvijek nije naučio paliti šibice...), a poslije vas očekuje i neizostavna Tasmanijska neman, Milivoj Glavović, baba-roga.....

Kretanje po nivoima je vrlo jednostavno, za one izgubljene u blizini se uvijek nađe po neka strelica koja pokazuje kamo dalje, a tu su i Melinove (propeler) kapice koje označavaju check point. Što dalje budete odmicali, pojačavat će se i težina nivoa, no nijedan me nije doveo do luđačkog bijesa (kao, primjerice, Jumping Flesh - također zec no malo čudan).

Što se grafike tiče, stvarno nemam nikakvih primjedbi. Likovi i okoliš koji se iz nivoa u nivo mijenja i šaren je taman toliko da pomislite kako kreirate svoj vlastiti crtić savršeno su usklađeni jedni s drugim.

Možda ja i ne mogu najrealnije ocijeniti sve ovo s obzirom da volim zečeve u različitim oblicima (i u gulašu), no vjerujem da neću previše štucati nakon što se neki od vas domognu ove igrice. Ovakva kakva je sasvim je zadovoljila moje potrebe i znatiželju, a s obzirom da je ne mogu uspoređivati s ničim sličnim, na tome će i ostati.

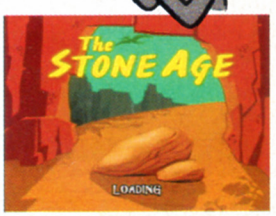
Onoliko koliko su me Spiro i njemu slični razočarali, toliko me zec oduševio. Ljeto je tu, škola je gotova , a za igranje vam ne treba velika količina čeličnih živaca..

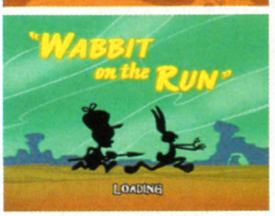
Kako je tek nedavno Infogrames nabavio licencu za produkciju igara po superpoznatim "Looney Tunes" crtićima - Zekoslav Mrkva (Bugs Bunny) - Lost in Time je prvi naslov koji možete vidjeti i igrati na svojim malim ekranima. Od zanimljivosti vezanih uz igru možemo spomenuti da su glazba i zvučni efekti preuzeti iz originala (iz riznica Warner Brosa) a da sama igra ima štih "Jersey Devila" (što je razumljivo s obzirom da je isti tim radio na izradi obaju naslova).

Toliko od mene i zato brže- bolje zgrabite joypad, vratite vrijeme za sekundicu unatrag i bacite se svim srcem na Zekoslavove avanture... ⊗

Tanja Vitas

ALTERNATIVA BUGS LIFE, SPYRO THE DRAGON ILI APE ESCAPE...





Nivoa nikad dosta

PROIZVOĐAČ	Warner Bros	ŽANR	3D platforma	Memory Card	Igra koju ovoga ljeta jednostavno ne smijete propustiti
IZDAVAČ	Infogrames	BROJ IGRAČA	1		
DATUM IZLASKA	u prodaji	PLATFORMA	PSX		

8

NA SVIM KIOSCIMA!

ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE NA 116 STRANICA DONOSI BROJNE RECENZIJE IGARA ZA PC I PLAYSTATION

PLAYSTATION RECENZIJE

Driver

Prepuna kvaliteta, gotovo bez mana, ovo će definitivno biti vožnja godine – iako je tek prošla prva polovica

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

PSX INFO

Final Fantasy 9, Demolition Racer, Oddworld - Munch's Oddysee

U IDUĆEM BROJU

PRVI PRIKAZ

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

EKSKLUZIVNO

Sega Dreamcast

Prvi u Hrvatskoj smo isprobali kako radi nova Segina konzola

TA: Kingdoms • Heavy Gear 2 • Tarzan • V-Rally 2 • Might and Magic 7

HACKER JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

LJETNI BROJ U PRODAJI VEĆ OD 1. KOLOVOZA

Vrijeme komunikacije

9.-13.11.'99

31. međunarodni sajam informacijske tehnologije

INFO GAMER 99 multimedijska igraonica

Rezervirajte već danas svoj izložbeni prostor

Obavijesti i prijave: Avenija Dubrovnik 15, 10 020 Zagreb
Tel: 01/6503 532, 01/6503 582, Fax: 01/6503 112

1909 Zagrebački Velesajam

http://info.zv.hr

Kako spojiti PlayStation na monitor...

PIŠE Ivan BOLKOVAC

Boli te glava?
Oči su ti krvave?
Muti ti se vid?
Čovječe, previše gledaš televiziju, pa daj si kupi monitor!

Je li to moguće? Naravno, ali da odmah razbijem iluzije: nije riječ o VGA PC monitorima, nego o Amiginim. Da, dobro ste čuli! Stoga, obrišite prašinu s vaše ljepotice i krenite s njom u treće tisućljeće (ovo baš dobro zvuči). Zašto? mnogi će se pitati...

A što fali televizoru?

Otkako postoje, konzole rabe televizor za prikaz svojih igrica. Bilo je za to više razloga: monitori su bili užasno skupi, a televizor je već imala većina ljudi. Osim toga, ima nisku rezoluciju, pa ne zahtijeva jak hardver itd. Televizor je zato bio i ostao centar za konzole. Ipak, ima on i mnogo mana: zrači mnogo više nego monitor, ima znatno nižu rezoluciju i frekvenciju osvježavanja slike, a o veličini točke, gledanju iz blizine i veličini točke da i ne govorimo. Osim toga, pravilo je da je kompatibilan samo s jednim TV sustavom (PAL/NTSC), osim ako nemate noviji Sonyjev uređaj čija se cijena, pak, penje nebu pod oblake. Sve to rezultira čestim glavoboljama i smetnjama u vidu, osobito kod okorjelih igrača koji ne mogu bez svoje kutijice bar 6 sati na dan. Najbolji razlog sam ostavio za kraj: imate jedan televizor. Upravo počinje bakina Esmeralda, a vama se igra... Sada, kad smo riješili sve dvojbe, krenimo na posao.

Ovako će izgledati vaš ručni rad

Per aspera ad astra

Oni koji već imaju i rabe monitor najčešće se spajaju preko kompozitnog video ulaza (žuti činč). To je najlakši, najjeftiniji i najlošiji način da se spojite na monitor. Slika je malo bolja od one na televizoru, no još uvijek to nije to! Ja sam to shvatio kad sam otišao do pir... ovlaštenoga prodavača softvera. Ušao sam u sobu i ugledao viziju s nebesa (ne, nisam bio napušen). Slika je bila kristalno čista, skoro sam se porezao na oštre poligone, a o kvaliteti boje da i ne govorimo. Odmah sam odlučio: to MORAM imati! Pošto mi nakon ljubazne zamolbe, /&$#-/&%$# nije htio reći kako je to spojio, morao sam se sam pomučiti. Meditirajući, shvatio sam da postoje još dva načina spajanja, ali samo preko SCART RGB kabela. Ako ste sretni vlasnik Philipsovog monitora i imate SCART priključak, vaše su muke gotove - samo priključite kabel i uživajte, a ako ste (ne)sretnik (poput mene), onda ćete morati preko "uradi sam" kabela. Ako vaš monitor ne odgovara ovdje navedenim specifikacijama, a nema SCART, jedino rješenje je (nažalost) da se spojite preko činč video ulaza. Oni koji nemaju taj čarobni monitor neka ne paničare jer, iako ih u Hrvatskoj nema u "dućanskoj" prodaji, možete ih naći u plavom oglasniku po cijeni već od 100 DM. Pri tom pazite da ne kupite prve i najstarije modele (imaju 8-pinski din umjesto 9-pinskog priključka) jer imaju premalu frekvenciju. Naime,

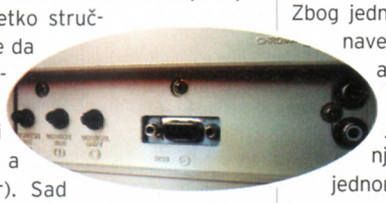
PSX ima frekvenciju od 15 kHz i to je razlog zašto se ne može spojiti na PC monitore (oni imaju od 30 kHz na više, što baš i nije isto). Sada, kad svi imamo monitor, ostaje nam kupiti SCART RGB kabel (pripazite na ono RGB jer je to vrlo važno). Cijene su im od 150 do 300 kn, a vani su i jeftiniji. Pogledajte sada pozadinu vašeg monitora. Ako imate SCART, ne morate dalje čitati. Ako nemate krenimo po...

Špeceraj

Sve što vam je potrebno možete naći u Chipoteci na Kennedyjevom trgu ili u Tehnocentru u Frankopanskoj. Ako ste izvan Zagreba, potražite prvu trgovinu s tehničkim komponentama. Potrebno vam je:

- jedan ženski SCART priključak
- jedan 6-pinski oklopljeni kabel
- jedan kabel činč-činč (stereo)
- jedan 9-pinski priključak za monitor (isti kao stari priključci za Amigine joystike)
- mirna ruka i oko sokolovo
- jedna žlica Vegete

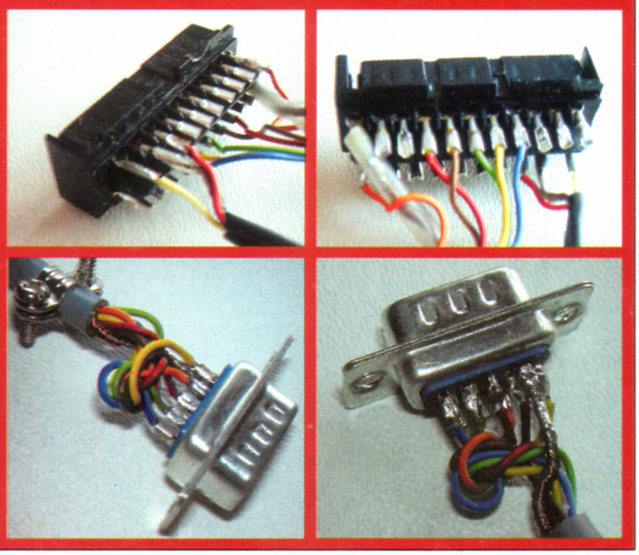
Oprez! Ako niste vješti s lemilicom, radije dajte da posao obavi netko stručniji, i ne zaboravite da lemite NA VLASTITU odgovornost (da ne bude - oni mi rekli da lemim, a ja spržio monitor). Sad kad smo i to riješili krenimo na...



KAKO SPOJITI - POGLED IZNUTRA

Na SCART lemite ovako
Audio :
2 - žuta
4 - masa (i L i D)
6 - crvena
Video:
20 - narančasta
7 - plava
9 - žuta
11 - zelena
15 - smeđa
21 - masa

Na 9-pinski lemite ovako
1, 2 - žuta, smeđa i masa
3 - crvena
4 - zelena
5 - plava
7 - narančasta



Shema

Zbog jednostavnosti, umjesto stručnih naziva navest ću boje koje se vide na slikama, a ako ih nemate, uzmite bilo koju drugu. Rastavite priključke i pogledajte brojeve (na 9-pinskom su sprijeda) te po njima lemite. Činč kabel prerežite na jednom kraju koji ćete lemiti. 6-pinski kabel je video, a činč audiokabel.

(Nemojte zaboraviti staviti kapicu SCART-a na kabele prije lemljenja; nije da se to meni dogodilo, ali nek' se zna.)

Kristal, čovječe, kristal!

Sad kad ste konačno gotovi, ostaje vam samo provjeriti da niste negdje napravili kratki spoj i uključiti sve u struju. Zavalite se u naslonjač i uživajte u kristalno jasnoj slici. ⊗

GAMESTER LMP PSX EURO AV LEAD

Želite li spojiti PSX na monitor, prva stvar koja će vam trebati (osim monitora) jest SCART RGB kabel. Zato vam predstavljam ovaj jeftiniji kabel LMP-a, čije kontrolere predstavljamo nekoliko stranica dalje. Što se ima pisati o kabelu - SCART k'o SCART - ali o učincima se može raspredati nadaleko i naširoko. Kad ga prvi put uključite, primijetit ćete da su boje postale boje. Nema više blijedih nijansi i neprirodnih boja. Oštrina je također vidljivo poboljšana, zapravo toliko da na monitoru možete vidjeti svaki pixel zasebno. I još nešto, više vas neće izluđivati one crte koje non-stop plešu po ekranu. To je zbog specifičnog načina spajanja. SCART RGB u sebi nosi signale za svaku boju posebno, kao i signal za sinhroniziranje slike, što se u običnom kabelu miješa sve zajedno. RGB se, također, spaja izravno na katodnu cijev, čime izbjegavate gubitke u kvaliteti koji se događaju pri konverziji iz videosignala u RGB signal. Ako vas još uvijek nisam uvjerio u potrebu kupnje ovog kabela, sljedeći put kad odete kod vašeg prodavača zamolite ga neka vam demonstrira njegove kvalitete.

Sada, kada ste se konačno uvjerili vlastitim očima, mislim da ćete se složiti da je ovaj kabel nezamjenjiv dodatak za svaki Playstation. Cijena mu je 94 kn i treba ga samo potražiti (pogledajte u Zoli).

TEHNIČKE SPECIFIKACIJE

PROIZVOĐAČ	GAMESTER LMP
CIJENA	94 KN
U HRVATSKOJ	ZOLA
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	NEZAMJENJIVO

HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

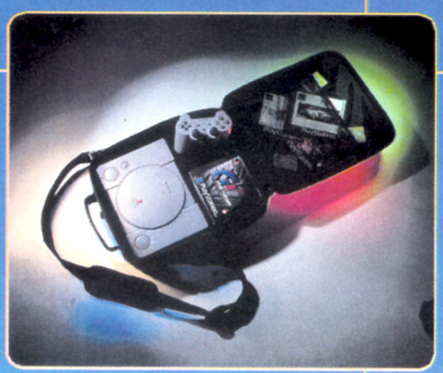
HACKER

novi broj u prodaji 2. kolovoza!

GMC

G.M.C. D.O.O.
Vinogradska 107, 10000 Zagreb
tel. 01 / 3769 135
fax 01 / 3769 136

- sony playstation konzole
- analog controleri II
- control pad psx
- memory cards
- rgb kabeli
- multi-stick
- volan 3 in 1
- volan per4mer
- converter ntsc-pal
- sony playstation torbe
- kabeli za povezivanje konzola



Saitek X6-62M

PIŠE Ivan BOLKOVAC

Došao je iznenada, došao je u bljesku. Predstavljamo iznimni kontroler novog velikog igrača na području hardvera...

U hrpi kontrolera što sam ih donio na testiranje, jedna mi je kutija zapela za oči (namučio sam se dok je nisam izvadio, samo nemojte trljati oči), ali je i svojom težinom i kvalitetom izrade plijenila moju pozornost. Ipak, ono što me uistinu iznenadilo nalazilo se u kutiji...

Za svaku tipku imate posebno prekidač s turbo i auto funkcijom

Ova dva gumbića su mi se posebno svidjela

The ultimate pad for Sony Playstation

Slogan je za ovaj kontroler i moram priznati da nije daleko od istine. Uistinu ne znam koliko se daleko može ići u području digitalnih kontrolera, naročito otkako je Mr Sony izbacio svoje originalne kontrolere koji su, po meni, svojom ergonomičnošću i mogućnostima predstavljali sam vrh. Ipak, Saitek pokazuje da ima još mjesta za poboljšanja. Uzeo je originalan Sonyjev oblik, malo ga spljoštio, proširio središnji dio i izbacio izvrstan kontroler (u sferi digitalnog). Uzevši ga u ruku, primijetio sam da je nešto veći od originalnog Sonyjevog, malo tanji te vrlo ergonomičan. Potom su zaredala iznenađenja. Pritisnuvši tipke za smjer, iznenadio me poznati "klik" još iz Amiginih dana. Ne sjećam se kad sam posljednji put imao kontroler (ili joystick) s microswitchevima u rukama. Nekoga će to neprestano klikanje možda živcirati, ali zapamtite, nema više "stisnuo sam ga al' me nije slušo" zato jer ta tehnologija ne dopušta pogreške - dok radi, radi savršeno. Za to dižem dva palca gore, no što je s ostalim tipkama? Drugo ugodno iznenađenje su bile START i SELECT tipke koje bi u metalnoj inačici mogle ponosno stajati na nekom Hi-end Hi-Fi uređaju, a to znači jednostavnost i kvalitetu, ali i ugodu vašim očima. Tipke ⊗, ▢, △ i ◯ su nešto deblje i veće nego kod Sonyja te postavljene bliže jedna drugoj, što olakšava upravljanje, a njihova ugodna zaobljenost omogućava dugo i ugodno igranje. Tipke R i L su napravljene jednako kvalitetno. Do sada ste se vjerojatno zapitali čemu služi tih tisuću prekidača na prednjoj strani. Pa... oni daju pridjev ultimate ovom joypadu. Svaka od tih tipki je zapravo prekidač za svaku od "regularnih" tipki posebno. Funkcije na prekidaču su OFF, TURBO i AUTO. Dakle, ovaj pad pruža sav mogući komfor - turbo ili auto mod za svaku tipku posebno. To je vrlo korisno u tabačinama, ali i u drugim igrama, a slast otkrivanja ostavljam vama. Osim toga, pad posjeduje i slow funkciju, pa mogu reći da zaista pruža SAV mogući komfor, a ima i EXTRA dugačak kabel.

A može li se s tim igrat'?

Može, može i te kako. U igricama gdje rabite običan kontroler Saitek upravo briljira. Microswitchevi izvrsno obavljaju svoj posao, a turbo i auto funkcije su postale stvari bez kojih se ne može. Na kraju mogu reći da je u sferi digitalnih kontrolera ovo uistinu najbolje što sam imao u rukama, a tek kad vidite cijenu... Briljantno. ⊗

NET CONNECT

http://www.saitek.com

ŠTO JE DOBRO, A ŠTO NE?

+	kvaliteta izrade
+	kvaliteta tipki
+	cijena
+	mikroswitchevi
−	ništa

TEHNIČKE SPECIFIKACIJE

PROIZVOĐAČ	SAITEK
CIJENA	133 KN (POPUST HACKER KLUB - 5%)
U HRVATSKOJ	ZOLA
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	IZNIMNA

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

broj 1
broj 2
broj 3
broj 4

IME I PREZIME
ULICA I BROJ
POŠTA I GRAD
TELEFON

Uplatu izvršite na br. ž.r. 30105-603-42905. Svrha doznake: stari brojevi. Pod 'poziv na broj' obavezno upisati JMBG.

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

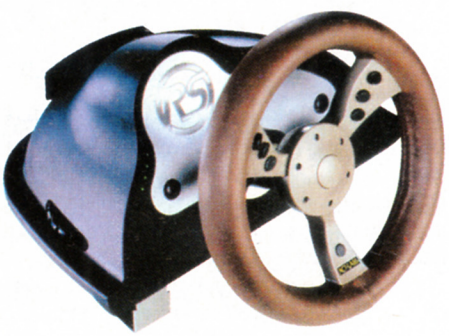
SPECIAL REPORT
PSX HARDVER

PIŠE Ivan BOLKOVAC

Naši reporteri Krešo i Kristijan su nam donijeli pregršt novosti izravno iz Los Angelesa, s E3-a, najvećeg svjetskog sajma interaktivne zabave i igraćeg hardvera. Evo nekoliko noviteta ondje predstavljenih koje kod nas željno iščekujemo tijekom iduće godine.

ACT LABS RS

Ovaj volan ne bi toliko odudarao od ostalih da nema jednu specifičnost- možete ga rabiti na svim poznatim sustavima zahvaljujući revolucionarnom sustavu Cartridgea (uključena je podrška za Dreamcast, PC, PSX, N64 i Mac). Cartridgei se prodaju posebno i mora se priznati da su originalna ideja. Volan također ima imitaciju kože na volanu, kut okreta 280 stupnjeva, tiptronic mjenjač, velike pedale...



ROCKER MASSAGE SEAT

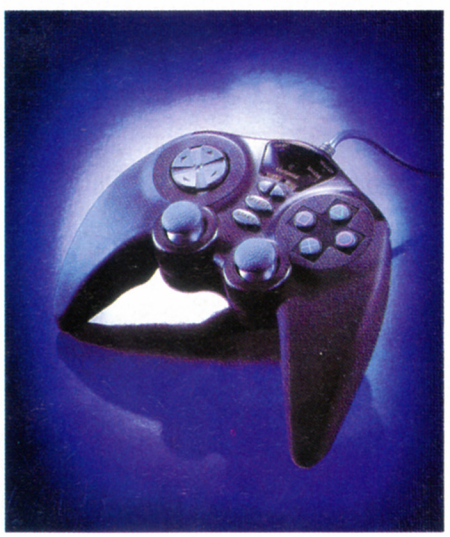
Ako vam trešnja Dual Shocka nije dovoljna, ovo je stvar za vas. Tvrtka Gameinis je još jednom dokazala svoju originalnost sjedalom koje se trese! Da, dobro ste pročitali, s ovom stvarčicom nijedna igra neće biti kao prije. Zamislite samo ulijetanje u zavoj i udaranje u zid s ovim vulkanom ispod sebe... A kad se ne igrate, sjedalo može poslužiti kao masažer koji možete rabiti i u autu (adapter uključen). Jedva čekamo da stigne u Hrvatsku...

GAMESTATION

Ako nemate gdje sa svojim Playstationom, tu je nova prinova iz Logic3-a, Gamestation. Ovaj potpuno originalni proizvod sastoji se od kutiju koju ćete smjestiti ispod televizora (predviđeno je za 14" TV), a u sebi krije ladicu u dva stupnja izvlačenja omogućujući vam trenutačni pristup svemu. Uza nj dobivate i CD-rack predviđen za 8 PSX diskova ili 16 normalnih CD-a. Sve je izrađeno od kvalitetne ABS plastike i vaše je za skromnih 30$.

SHOCK² ANALOG CONTROLER

Slijedeći svog brata po volanu, ovaj kontroler nastavlja Guillemotov sretni niz. Potpuno presvučen kožom i proširenih krila za smještaj jačih motora, prijeti da postane najbolji izbor. Usto, nudi i turbo opciju kao i negcon mod, a ni L3 i R3 tipke nisu za odbaciti. Sve će to biti dostupno u drugoj polovici '99. po cijeni od 20$.



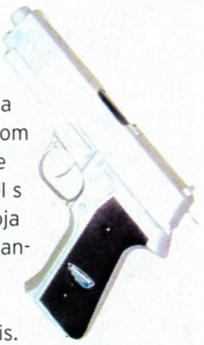
EAGLE MAX ANALOG JOYSTICK

Uz Sonyjev analogni joystick, ovo je prva analogna palica koju sam (uz PS Dominator) imao prilike vidjeti. Ima mnoštvo funkcija, od toga 16 programabilnih kontrola, memoriju za 4 različite postavke, mogućnost programiranja za vrijeme igre, rotacijsku tipku za gas...Ovaj Air Labsov joystick je zasad dostupan samo u Americi.

SHOCK² RACING WHEEL

Guillemot je najavio vibrirajući volan koji pokreću dva Panasonicova motora smještena u samom volanu čiji je promjer znatno proširen. Volan će ponuditi sav mogući komfor (morate priznati da metalni dio u sredini izgleda zamamno) s tiptronic mjenjačem brzina (kao u F1), 10 različitih programabilnih tipaka, osmosmjernim padom, kao i vrlo velike pedale, a uz negcon mod, tu je i sva potrebna kompatibilnost. Volan će biti dostupan u kolovozu (u Americi) po cijeni od 60$.

KICK BACK ULTRA GUN



Ako ste se ikada zapitali kako to da prekrasna dama sa svojih 58 kila puca iz automata držeći ga samo jednom rukom i pritom stoji na mjestu, odgovor je da to zasigurno nije model s Kick back tehnologijom koja omogućava realno simuliranje zanošenja pištolja pri pucanju. Spomenutu nudi ovaj pištolj tvrtke Gameinis. Dakle, uživat ćete u trzanju vašeg pištolja, a da bi užitak bio potpun, tu je i reload pedala i Guncon mod.

ULTRA WIRELESS GUN

Koliko puta vam se dogodilo da ste u žaru bitke prejako potegnuli kabel, a vaš Playstation završio na podu (pretjerujem, to vam se moglo dogoditi samo jedanput)? Rješenje vašeg problema je (uz novi Playstation) kupiti ovaj Gameinisov pištolj koji nudi i vibro funkciju, kao i Guncon mod. Da ipak ne bi bilo sve tako blistavo, pobrinule su se 4 potrebne AA baterije (k'o za Gameboy...).

DOUBLE SHOCK VEST

Ako vam tresuća sjedalica nije dovoljna, a više preferirate pucačine, tada, iz iste firme, stiže tresuća vesta (prije prsluk). Ima 4 elektromotora koja simuliraju napucavanje jednako dobro kao i trešnju automobila. S ovim prslukom više nikada nećete ostati neosjetljivi na neprijatelja sleđa, a ako vam je tijelo puno modrica, znači da još niste naučili igrati Time Crisis (he,he). Kao i brat sjedalo, i sestrica vesta se može rabiti kao masažer.

PS DOMINATOR

U poplavi svakojakih kontrolera svaki joysick je dobrodošao. Logic3 je ponudio svoj analogno/digitalni joystick koji ima 8 tipki, auto fire kao i osmosmjerni pad. Cijena mu je 35$.

PSYCHOPAD K.O. I JR.

Ako živite za šore poput Tekkena, Soulbladea ili sl., ova dva kontrolera su kao stvorena za vas. Psychopad K.O. i Psychopad JR. će ostvariti sve vaše snove. Oba nude 12 programabilnih tipki, $ memorijske postavke, mogućnost programiranja comboa, a sve to možete programirati ne izlazeći iz igre.

Zanimljivost je da je prvospomenuti pad kompatibilan sa SNES-om (?!?).

TOPDRIVE PLUS WHEEL

Poboljšana verzija Topdrive serije volana čijeg smo člana nedavno testirali koja nudi neke zanimljive novine. Najviše mi je upala u oči "koža" kojom je volan presvučen. Tu su i vibro funkcija, spajanje na N64, negcon mod, kao i programabilan mjenjač brzina. Cijena mu je 90$. Što reći, nego jedva čekam...

WIRELESS DUAL CONTROLER

Ako osjećate apatiju prema gomili žica što izranjaju iz vašeg Playstationa, vrijeme je za nabavku Gameinisovih bežičnih kontrolera. Dobivate dva u paketu, a svaki zahtijeva dvije AAA baterije. Uza svoju "bežičnost", nude turbo i slow funkcije, kao i auto power off, dok za bežičnu komunikaciju rabe IR port.

GUNZ-T TILT CONTROLER SHOOTER

Ovaj pištolj ne bi bio ni po čemu poseban da ne izgleda kao pljuca patka Darka iz crtića o svemircima. No, uza svoj vrlo zanimljiv dizajn, pištolj nudi i Auto reload, Guncon i Tilt control funkciju. Darkić, čuvaj se!

MULTI AUDIO CONVERTER

Ako ne možete bez svog Playstationa do kasno u noć, a vaša obitelj ili susjedi nemaju razumjevanja za noćne krikove i škripu guma, vrijeme je da nabavite slušalice. Gameinis nam nudi malo pojačalo koje na sebi nosi dva izlaza za slušalice (jedne su uključene u cijenu). Sustav je u stanju reproducirati 3D zvuk (?), a vama omogućiti ugodno igranje sve do zore.

CHEATS

Evo vam Lare!

Mali savjeti velikih majstora

DIABLO

Trik za gomilanje novca - zaigrajte s dvojicom igrača, i kada jednim nakupite nešto novca, snimite likove. Sada neka jedan baci sav novac na pod, a drugi neka pokupi novac. Snimite lik koji je pokupio novac, pa ponovno učitajte likove - ovo možete ponavljati koliko želite, ali ne pali za predmete i eliksire.

MDK

Šifre za nivoe:
1. □△□✕✕✕△○△△△ △○△□△
2. △✕□△○○□✕△△ ✕△✕○○□
3. □□△△✕✕△✕✕△ △△□○△△
4. □✕□○✕○□○△△ △□✕□□
5. ✕△✕✕○○△○✕△ ✕✕△△○
6. △△✕○○○□✕✕△ △△✕△○
7. ✕□✕□○✕□✕✕△△ △✕□△○

KNOCKOUT KINGS

Boriti se kao medvjed - u glavnom izborniku pritisnite →+□, →+△, →+○, →+✕ - ako ste dobro pritisnuli, čuti ćete signal.

NHL '99

Povećavanje brzine igranja - kao password upišite FAST
Dodatno ubrzanje - kao password upišite FASTER
Najveća brzina - kao password upišite SPEEDY
Finalna sekvenca - kao password upišite VICTORY
Povećani igrači - kao password upišite BIGBIG

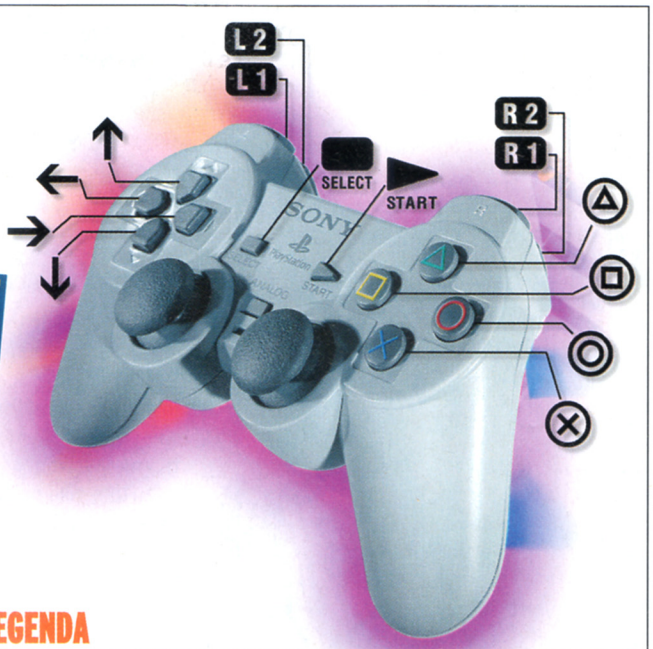
COLIN MCRAE RALLY

Dodatne šifre:
SHOEBOXES - dostupni svi auti
OPENROADS - dostupne sve staze

Za sve one koji su nas tražili šifre za golu Laru u Tomb Raideru (neću vam nabrajati imena - ha, je li vam odlanulo?), evo prave stvari: Nell McAndrew, prva živa Lara, koja je u toj ulozi nastupila na E3 sajmu 1998., pokazala je svoje čari za Playboy, pa uživajte. Nadam se da će sada prestati pisma u kojima tražite šifre kojima biste isto to dobili i u samoj igri.

Mi nastavljamo dalje u istom tonu. Opet odgovaramo na pitanja, donosimo rješenja i općenito, činimo vam život uz Playstation ugodnijim i lakšim. Ovaj puta pripremili smo vam iscrpne savjete i rješenja za NFS4, Guardians Crusade, Duke: Time to Kill i, ... ma pogledajte sami... Vjerujem da će svatko naći bar nešto što će mu pomoći u njegovoj omiljenoj igri. A ako ne pronađete ono što vam treba, pišite nam, svim silama ćemo vam pokušati pomoći.

Eh, da, prije nego završim ovaj uvodnik, moram se ispričati "Playstation Guru Querque The Legend" iliti Davoru Krznariću, koji nam je u prošlom broju poslao one divne cheatove za Mortal Kombat, a mi mu, besramno, nismo objavili ime. Eto, sad su svi zadovoljni.



LEGENDA

Oznake u tekstu (→ ← ↑ ↓ START SELECT ○ □ ✕ △ L1 L2 R1 R2) odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera (vidi gore).
Kad je simbol određene tipke obojan crveno, odgovarajuću tipku drži pritisnutu dok tipkaš one koje slijede.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

FINAL FANTASY 7

Nepoznati čitatelj još uvijek, čak i nakon teksta u prošlom broju, ne može stvoriti zlatnog chocoboa u Final Fantasy 7. Iako u uputi piše da moraš pariti sivog i wanderful chocobaoa, nije posebno naglašeno da oba moraju biti klase A - što postižeš natjecanjem u Golden Sauceru. Naravno, jedno mora biti muško, a drugo žensko da bi ih mogao pariti, a prije parenja ih treba nahraniti Zeio nut-om.

MARCH MADNESS 99

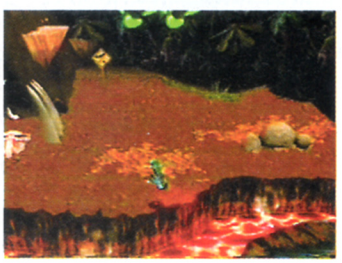
Na ekranu za odabir kontrola unesite bilo koje od ovih imena:
ROSWELL - alienski igrači
OLDTIME - igrači iz 60-ih i 70-ih
OOMPA - mali igrači
FATTONY - veliki igrači

ABE'S EXODDUS

BIRANJE NIVOA
U glavnom izborniku držati R1 i pritisnuti ↓↑←→△□○△□○↑↓←→.
NEVIDLJIVOST
Tijekom igre držati R1 i pritisnuti ○△□✕↓↓↓○△□✕.
MOVIES
U glavnom izborniku držati R1 i pritisnuti ↑↓←→□○△○□○↑↓←→.

GEX ENTER THE GECKO

Tijekom igre pritisnite START i idite na EXITE. Tu držite pritisnuto L2 i upišite sljedeće kombinacije:
Preskakanje nivoa →→←→△↓→ (u igri pritisnite SELECT da izaberete nivo)
Gex poludi ↓→↑↓→←→↓↓
Svi bonusi i tajni nivoi
R1 R2 ✕ L2 □ ✕ □ R2 R2 R2 ✕ L2 □ ✕
R2 □ L2 R2 ✕ L2 □ ✕ R2 □ L2 R2 ✕ □



CATACOMBS

Nekoliko igrača (Dario, Denis, Mario) ima problema s 14. misijom Syphon Filtera (Rhoemmer's Catacombs). Ponukan vašim pitanjima, ponovno sam odigrao tu misiju i još uvijek ne znam u čemu je problem. Treba slijediti znanstvenika i čuvati se stražara (ja sam rabio plinsku granatu ondje gdje su dva stražara, jer ne znam kako bih ih inače prošao). Kad lijevo od stuba dođe do ćelije, čuje se lagano "click". Tada mu samo pridete i slijedi animacija - i to je CHECK-POINT 1 nakon kojeg nastavljate s Phaganom.
Mogu vam samo savjetovati da pokušate ponovno. Pitao sam nekoliko prijatelja koji su također završili igru i od jednog od njih dobio mišljenje da je možda problem u piratskim kopijama - ali ne vjerujem u tu mogućnost.

JURASSIC PARK LOST WORLD

60 ŽIVOTA
△✕□△○✕□○□△✕○
LOVAC □✕○△✕○□△□✕○✕
ČOVJEK
△✕△✕○✕□△△□○✕
VELOCIRAPTOR
□✕○△✕○□△✕□○✕
T-REX △□○□✕△△○□△△✕
COMPY GALERIJA
✕△△□✕○△□△○✕○
ČOVJEK GALERIJA
△✕□△○✕□○△□✕✕
VELOCIRAPTOR GALERIJA
○□△✕○△□✕○□✕△
T-REX GALERIJA
△△○□△✕△□□✕△○

SKULL MONKEYS

Šifre za nivoe:
MONKEY SHRINES R2 R2 ○ □
HARD BOILER
R2 □ R2 R1 □ ✕ R1 ✕ ✕ R1
SNO ○ △ □ △ ○ R1 R1 L1 ✕ R1 □
ELEVATED STRUCTURE OF TERROR
L1 L1 □ L1 □ R1 □ L1 □
CASTLE DE LOS MUERTOS
○ L1 ✕ △ □ ✕ ✕ ✕ L1 R1
YNT DEATH GARDEN
□ R1 ○ L1 ○ R1 ○ L1 ✕ ✕ □ R2
YNT MINES
✕ □ ✕ △ ✕ ✕ □ L1 □ □
YNT WEEDS
△ R2 △ △ □ ✕ ○ L1 □ △ □ □
EVIL ENGINE #9
✕ △ ✕ ✕ R1 □ ○ ✕ L1 ✕

NUCLEAR STRIKE

Šifre za nivoe:
2. cutthroats
3. countdown
3b. plutonium
4. pusan
5. armageddon
tajni nivo - lightning

BLOODY ROAR 2

Borite se kao Gado - završite Arcade Mode s bilo kojim likom
Borite se sa Shen Long - završite Arcade Mode bez uporabe CONTINUE

RESIDENT EVIL

Igor ne može završiti Resident Evil. Kaže da je stao kod "fontane", a trebaju mu i dva medaljona. E, Igore, pa stalno su s tobom - nisi li reakao da imaš knjige sa znakom orla i vuka. U inventory ekranu okreni knjigu tako da vidiš pukotinu među stranicama i pritiskom na ✕ ćeš je otvoriti. U svakoj ćeš knjizi naći po jedan od medaljona koje trebaš.
Što se tiče Resident Evil Director's Cut-a za koji je pitao Marko - njegovo rješenje je isto kao i za Resident Evil, no kako je ta igra malo starija, ne vjerujem da ćemo objavljivati potpuno rješenje - možda ti savjeti za RE2 objavljeni u prošlom broju pomognu - zagonetke nisu iste, ali neprijatelji većinom jesu. A ako naiđeš na neki specifičan problem, javi se.

CROC

Preskakanje nivoa: ↓→↑→→→→←↑←→←↑←←

COOL BOARDERS

Za sve staze upiši "WONITALL" kao ime u Tournament modu.
Za igranje s velikim glavama upiši "BIGHEADS".

WIPEOUT 2097

PHANTOM CLASS
u option "Class and Track" držite L1+R1+START i pritisnite △△○○○
ORUŽJE
u igri držite L1+R1+SELECT i pritisnite ✕✕□□○○△
ENERGY SHIELD
u igri držite L1+R1+SELECT i pritisnite ○✕□○△✕□○
ZAUSTAVLJANJE VREMENA
u igri držite L1+R1+SELECT i pritisnite △□○✕△□○✕
MINI GON
pauzirajte igru, držite L1+R1+SELECT i pritisnite □○✕□○✕□○✕△

Kao i prošli mjesec, gomila vaših pisama koja je stigla nije stala na ove dvije stranice, pa ni svi odgovori ni cheatovi nisu ovdje. Ispričavam se onima koji nisu dospjeli u ovaj broj, pa evo barem popisa imena svih koji su pisali za ovu rubriku - hvala Vam:

Matija Čorbić (ne, PvsA ne postoji za PSX), Tibor Čordaš (hvala na savjetima, ali o MGS ovaj puta nećemo pisati), Antonio Vuković (evo, želja ti se ispunila - savjeti za NFS4 su tu), Velibor Vlajnić (koliko ja znam, ni Wargasm ni Apache-Havoc ne postoje za PSX), Armin, Aleksandar Buterin (uskoro ćemo imati članak o piratstvu, pa ćemo skupljati i mišljenja čitatelja - tada će nam tvoje mišljenje biti korisno), Sebastian Moschetti (Sensible Soccer je dosta star pa radije koristimo stranice za nove igre), Bojan Copić, Goran Mumić, Luka Panić, Marko Rendulić, Grgur Petric, Andrej Jurkovic (o Batmanu možda u sljedećem broju), Morović Branko, Ismir Sacak (o takvim dodacima za Playstation nismo čuli), Dario, Darko, Igro, Mislav Samardžić (ja živim ispod kamena i baš mi je lijepo - još uvijek ne znam ništa o Wu Tang Clan).

Do čitanja u rujnu

Bero

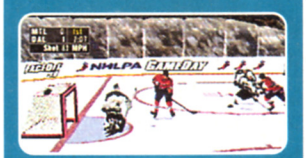
CHEATS

FIFA '99

Neograničen kredit - uđite u biranje ekipa i pritisnite:
L1 L2 R2 R1 ○ ✕ □ △ START SELECT
Formacija Atlante - osvojite Champions Cup s Brazilom na PRO nivou

NHL FACEOFF '98

Superigrači - otiđite na "Create player" i upišite jedno od ovih imena:
Tom Braski
Steve Braski
Josh Hassin
Jody Kelsey
Kelly Ryan
Alan Scales
Chris Whaley
John Rehling
Craig Ostrander
Tawn Kramer
Peter Dille
Dave Brickhill
Craig Broadbooks
Raja Altenhoff
Zatim stisnite △ da izađete, pa opet otiđite na istu opciju (ali nemojte ući) i stisnite L2.



TOCA 2

Za sve staze upišite **BIGLEY**
Za sve aute **MECHANIC**

ROSCO MCQUEEN

Šifre za nivoe:
1. FLUFFY
2. SWEATY
3. HOTROD
4. GREASE
5. BIGEND
6. SMELLY
7. WIDETV
8. PILLOW
9. TRICOP
10. MOTION
11. HIPHOP
12. KENNEL
13. BARREL
14. SPLASH

VI STE NAS NAGRADILI SVOJIM POVJERENJEM...

... A SADA MI NAGRAĐUJEMO VAS!

OD JESENI NA 16 STRANICA VIŠE!

JOŠ DEBLJI, JOŠ OPŠIRNIJI, JOŠ BOLJI...

PSX

OD 15. RUJNA PONOVO S VAMA

PlayStation

Iako ne najteži

Need for Speed Road Challenge

piše **Danijel** MILČIĆ

još uvijek zadaje dosta posla svojim vozačima

Trebate li kočiti, učinite to PRIJE zavoja, a ne u njemu da ne biste izgubili putanju i završili u obližnjem zidu.

Svaki auto ima svoje karakteristike pa se na njega u prvom redu trebate naviknuti (provezite par puta test drive).

Zavoje pokušajte "izvlačiti" tako da prije nego uđete u njih pustite gas, prođete ih i pri kraju opet po gasu s eventualnim izravnavanjem auta (kočenjem gubite mnogo na vremenu)

Gledajte Replay i promatrajte svoje greške, pamtite ih i, naravno, sljedeći put se trudite da ih ne ponovite.

Trudite se da ne ogrebete vaš skupocjeni auto. Ako vam to uspije, bit ćete nagrađeni Safe drive bonusom. U protivnom ćete morati platiti štetu, a ni auto više neće imati iste karakteristike (drugačiji zvuk, ubrzavanje, skretanje...)

Ručnu kočnicu rabite samo u kritičnim situacijama ili iz gušta, ali nikako u Turnirima i Special eventsima - gubite na vremenu.

Ne gurajte se s vašim protivnicima jer ćete uglavnom vi ostati u prašini (kada ih trknete, oni ubrzaju).

Ako imate analogni kontroler, obvezno ga rabite (teže ćete proklizavati držite li pri skretanju volan pod blagim kutom, a ne da naglim skretanjem i ispravljanjem (digitalni kontroler) ulazite u zavoje)

Bez nadogradnje auta bit će mnogo teže završiti turnir, stoga skupljajte novce dok ne uštedite dovoljno za željeni model sa sve tri nadogradnje.

Svaki put završite Turnament i Special event na prvom mjestu, što će vam u većini slučajeva donijeti dovoljno novaca za sljedeću klasu auta sa sva tri "upgreada"

Za one slabijih živaca!

Pozor! Ovo vam nikako ne preporučujem; naime, ako vidite sve unaprijed, igra će izgubiti svoj čar, ako si pravi NFS fan, istrgnut ćeš ovaj dio stranice i eventualno pogledati cheatove nakon što završiš igru na pošten način....
Ako vam se još uvijek nakon mog prijateljskog upozorenja ne daju skupljati novci, te hoćete vidjeti što više i što prije, pogledajte neke od sljedećih tipova i trikova :)

Upišite sljedeće šifre kao "username":
HOTROD Otključava Hotrod, bonus auto
FLASH Otključava Phantom, bonus auto
BIGOVEN Svi murijaci govore engleski
WHIRLY Vozite helikopter
Nakon što upišete šifre, gubite mogućnost snimanja (do ponovnog pokretanja igre, naravno)

Bonus auti
Završite Hot Pursuit mode sa svakim policijskim autom da biste dobili novi.

Sporiji suvozači
Izaberite Tournament ili Special Event. Izaberite auto, pritisnite START i odmah zatim držite ←+□+○. Držite tako cijelo vrijeme dok se staza učitava.

Teži auto
Izaberite Single Race, Test Drive ili Hot Pursuit. Izaberite auto, pritisnite START te odmah zatim držite ←+□+○ dok se staza ne učita.

Lakši ticketi
Kada ste u ulozi policajca, na početku staze isključite sirene pritiskom na L1+↑, osoba koju slijedite će usporiti; kad joj priđete blizu, ponovno upalite sirene (L1+↑) i zaustavite ga.

Kontrolna ploča
Izaberite bilo koji način utrke, zatim auto, pritisnite START i odmah zatim držite ↑+△+⊗ dok se staza ne učita. Kontrolna ploča izgleda ružno (ipak je ovo samo cheat), no daje najbolji osjećaj za prostor.

Turbo mode
Jednom kad ste u upisali cheat za kontrolnu ploču, pritisnite trubu, i vaš će auto ići brže.

Pijani mode
Izaberite auto, stazu, pritisnite START, odmah zatim ↑+L2+R1 i držite dok se staza ne zlouda

Žmigavci i svijetla:
Držite L1 i stisnite ← ili → da biste rabili žmigavce, pritisnite ↑ za svjetla, a ↓ za sva četiri žmigavca.

Brze pare:
Za ovo će vam biti potrebna dva memory carda i auto. Prvo iskopirajte file s jednog memory carda na drugi. Zaim igrajte High Stakes mode i onda neka player 2 "slučajno" izgubi utrku. Zatim auto prodajte ili ga zadržite kao rezervu.

Bilo koji auto u bilo kojem Turnamentu:
Kad završite sve Turnamente, moći ćete voziti bilo koji auto u bilo kojem Turnamentu.

Turniri (i opis automobila kojima ih je najbolje prelaziti)

1. Worldwide Roadster Classic

Ovdje se natječete u dvosjednim roadsterima koji spadaju u prvu klasu automobila, tj. najsporiji su. Odlični za zagrijavanje i uvođenje u igru. Kočnica vam neće trebati. Ove tri staze poslužit će da dobijete osjećaj za vožnju, ne bi trebale biti velik problem.

Potreban auto Mercedes SLK 230, BMW Z3 2.8
Moja preporuka 1. klasa BMW Z3 Roadster 2.8

cijena u igri	20.000
kubici	2793
max. okretaji	6300
max. brzina (Mph)	128
0-60 (Mph)	6.3

1955. nastao je Z1, jedan od najboljih roadstera dotad. Z3 vraća slavu, dizajniran da bude oku privlačan i zvijer na cesti. Kao stvoren za početak.
Staze Landstrasse, Route adonf, Kindiak park

2. Regional Club Circuit

Ovaj je turnir još uvijek u početničkoj klasi, neće vam ponuditi mnogo više brzine, no zato ćete voziti aute s više konjskih snaga pa ćete se morati potruditi zadržati ih na cesti. Ako se prilikom sudara okrenete na suprotnu stranu, samo se primirite, okrenite auto i nastavite vožnju (a, ne strgat joypad, kao ja).

Potreban auto Camaro Z28, Firebird T/A
Nagrade Stignete li na cilj među prvom trojicom, "otključat" ćete novu stazu. Stignete li prvi, otvorit ćete i International Open Road Tour.
Moja preporuka 2. klasa Camaro Z28

cijena u igri	22.000
kubici	5672
max. okretaji	6000
max. brzina (Mph)	?
0-60 (Mph)	5.1

Povijest ovog modela počinje 1966. godine. Potican od strane svojih vozača i obožavatelja, ovaj se model razvija sve do danas, kada se pojavljuje u svojem najjačem izdanju. Njegov izgled možemo zahvaliti dizajnerima koji imaju više od 30 godina iskustva. Makar je on u višoj klasi, meni je draži Z3 zbog svog stabilnijeg ponašanja na cesti..
Staze Route adonf, Landstrasse, Kindiak park, Durham Road

3. Super Sedan Challenge

Ovdje već polako Need For Speed opravdava svoje ime. Ovim malo luksuznijim i malo bržim autima ćete, nažalost, morati "malo" proderati gume i ogrebati karoserije da biste se izborili za prvo mjesto. Ovaj je turnir dulji nego prijašnji, stoga zahtjeva i više koncentracije.

Potreban auto DB7, Jaguar XKR, BMW M5
Nagrade Stignite na cilj među prvom trojicom da biste "otključali" novu stazu. Ako stignete prvi, otvorit ćete i Knockout Chalange.
Moja preporuka 3. klasa BMW M5

cijena u igri	45.000
kubici	4941
max. okretaji	7000
max. brzina (Mph)	155
0-60 (Mph)	5.0

Auto visokih performansi, odličnog izgleda i još bolje udobnosti. 1929. njemačka tvrtka BMW prešla je s izrade zrakoplova na automobile. To je odgovor na pitanje zašto BMW-i tako "lete" na stazi. M5 je čisti primjer zašto je "M" najmoćnije slovo na svijetu. Baš lijepo što ga ima i moja baka :)
Staze Kindiak park, Route adonf, Durham Road, Landstrasse, Celtic Ruins

4. Grand Touring Cometition

Napredniji turnir s, naravno, naprednijim autima koji će vas definitivno u početku izbaciti iz takta. Brzina je vrlina, no u ovom slučaju, vrline je i previše, stoga držite palac na kočnici. Čuvajte se "grbica" jer one pri ovim brzinama predstavljaju skakaonice.

Potreban auto Corvette, 550 Maranello
Nagrade Stignite na cilj među prvom trojicom da biste "otključali" novu stazu. Ako stignete prvi, otvorit ćete i Corvette Pro Cup.
Moja preporuka 4. klasa 550 Maranello

cijena u igri	75.000
kubici	5474
max. okretaji	7500
max. brzina (Mph)	199
0-60 (Mph)	4.3

Dobio je ime po malom gradiću u Italiji. Kritičari kažu da je jedan od najmoćnijih ferraria ikad napravljenih. Tvornica koju je osnovao Enzo Ferrari nastavlja svoju tradiciju u istom tempu i radi...najbolje aute na svijetu. Meni osobno najprivlačniji auto u igri, (u žutoj boji, uff...), no ne dajte da vas izgled zavara, ova ljepotica će vas i te kako protresti na cesti.
Staze Durham Road, Landstrasse, Celtic Ruins, Kindiak park, Route adonf, Dolphin Cove

5. International Supercar Series

Vožnjica u jednom od najskupljih automobila na svijetu. Golemu razliku nećete osjetiti samo na novčaniku koji će se naglo stanjiti, nego i u vožnji koja će sve više podsjećati na simulaciju formule 1. Ovdje se očekuje potpuna spremnost i kontrola nad vozilom, ako je nemate, radije vježbajte lakše staze.

Potreban auto Porsche 911, Diablo SV, Ferrari F50
Nagrade Stignite na cilj među prvom trojicom da biste "otključali" novu stazu. Ako stignete prvi, otvorit ćete i Porsche Pro Cup.
Moja preporuka 5. klasa Ferrari F50

cijena u igri	225.000
kubici	4700
max. okretaji	8500
max. brzina (Mph)	202
0-60 (Mph)	3.7

Opisan kao bolid formule 1, što i nije toliko daleko od istine. Kočnice su gotovo identične onima na bolidu, te drže svu snagu ove zvijeri pod kontrolom. Svoju maksimalnu brzinu uspjet će razviti samo na pisti. Moj najveći ljubimac (jedina mana-teško ga je savladati na snježnoj stazi)
Staze Celtic Ruins, Kindiak park, Landstrasse, Route adonf, Durham Road, Dolphin Cove, Snowy Ridge

6. GT Racing Championship

Vrhunac Need For Speeda doživjet ćete tek kada sjednete u ove ručno izrađene automobile koji će vam pružiti izvrsno ubrzanje i konačnu brzinu, a sve to uz odličnu kontrolu na cesti. Vožnja se odvija samo na pisti, zbog čega su ovi auti i stvoreni. Uživajte...

Potreban auto Mercedes CLK-GTR, McLaren F1 GTR
Nagrade Stignite na cilj među prvom trojicom da biste "otključali" nove staze. Ako stignete prvi, otvorit ćete i Endurance Racing Competition.
Moja preporuka 6. klasa McLaren F1 GTR

cijena u igri	500.000
kubici	5990
max.	okretaji 7300
max. brzina (Mph)	197
0-60 (Mph)	2.05

1995., u svojoj prvoj godini ušao je u povijest ostvarivši neostvarivo, na svom prvom nastupu osvojio je naslov Le Mans 24 hours. Do tada je tako nešto bilo nezamislivo. Smatra se da je on jedan od najboljih trkaćih automobila ikad. Riječi nisu dovoljne...ovo morate iskušati!
Staze Raceway2, Raceway, Raceway3

Staze

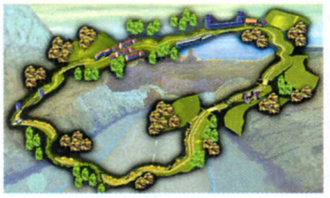
Land Strasse

Ah... Njemačka. Poznata po svojim vijugavim i vjetrovitim stazama. Prolazite pokraj "Kinksky Mansiona", zatim kroz mali starinski gradić, da biste došli do lijepog, prirodnog dijela ove staze. Pazite da kod vjetrenjača zadržite ravnomjernu putanju u zavoju i pripremite se na nagli zavoj kod gradića. Ako ne zakočite na vrijeme, uletjet ćete na terasu caffea i ondje polomiti par klupica...

Kindiak Park

Divlja i brza staza skriva se u ovom nacionalnom parku u Kanadi. Šarmirat će vas svojom šumom (Evergreen), kristalno plavim jezerom (Angel) i turističkim vlakom koji kruži tim područjem. Čuvajte se vlaka kod rampe da biste stigli na cilj u jednom komadu. Ne vozite po tračnicama. U protivnom biste se mogli naći pod vlakom od 10 tona. Obvezno pogledajte Replay (kadrovi su odlični).

Celtic Ruins



Od prastarih misterioznih rudnika do lijepih zelenih bregova. Malo koja staza može po izgledu konkurirati ovoj ljepotici koja se nalazi u Škotskoj. Hvatajte brzinu prolazeći pokraj prapovijesnih dvoraca i preko kamenih mostova, no pazite se dugih, blagih zavoja. Jedna greška bi vas mogla stajati prvog mjesta. Na početku staze nalazi se traka prljavštine, klonite je se da biste dobili na brzini.

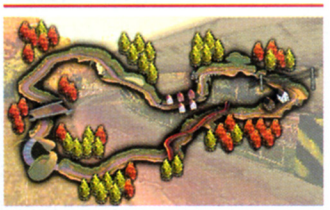
Snowy Ridge

Otopite led na ovoj snježnoj američkoj stazi. Putem, kraj brežuljaka prekrivenih snijegom ima se štošta vidjeti. Od Doughnut Shopa do velike skijaške uspinjače. Ako ste sposobni zadržati pogled na cesti, jedino vas lavina može odvojiti od pobjede. Nakon što se popnete na vrh, budite izrazito oprezni na zavojima. Idete li prebrzo, lako bi se moglo dogoditi da se zarotirate pokušavajući vratiti auto na stazu.

Route Adonf

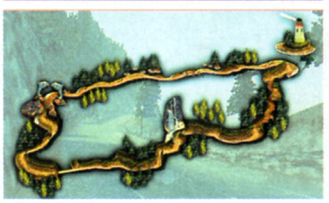
Ova vam francuska staza nudi duge ravnice, male, opasne zavoje kroz selo i prekrasan okoliš. Popevši se na vrh planine, uživajte u balonima koji se uzdižu, stanite na gas i idite po pobjedu. Kočite kod sela i kod trešanja da biste izbjegli štetu na autu.

Durham Road



Utrkujte se niz autoceste stare Engleske, jureći kroz tunele i ispod mostova. Boje jeseni i par prometnih znakova naglašavaju ovu zavojitu stazu. Uhvatite li pravilnu putanju kroz rastegnute zavoje, šanse za pobjedu su vam velike. Imajte u vidu da treba zakočiti i presjeći zavoj kod drugog tunelčića.

Dolphin Cove



Osjetite miris oceana jureći pokraj plaža ovog tihog predjela u Americi. Na putu uživajte u pogledu na svjetionik, onda krenite u obilazak prema sredini otoka i obratite pozornost na impresionirajuće slapove (Spirit Falls). Ne oklijevajte, tko zadnji, plaća piće. Na zavoju kod svjetionika držite se desne strane ili ćete završiti ravno u zaštitnoj ogradi.

Raceways

Ove tri staze su baš prave piste. Prva se nalazi u Italiji, druga u S.A.D.-u, dok je treća smještena u Španjolsku (ah, maturalac..). Što reći nego da su široke, zavojite i ekstremno brze. Da biste osvojili zlato na ovim pistama, od vas se traži vrhunska spremnost i preciznost. Vježbajte mnogo.

SPECIJALNI DOGAĐAJI ILITI SPECIAL EVENTS

	Weekend Road Racing Classic	International Open Road Tour	Corvette Pro Cup	Open Road Knockout Challenge
	Ako ste potpuno upoznati sa Z3-ovim mogućnostima i njegovim držanjem na cesti, ovaj "event" je kao stvoren za vas.	Ovaj put vožnja se odvija na otvorenim cestama s prometom koji će vam zagorčavati život. Budite strpljivi.	Samo za stručnjake u vožnji s Corvettom. Odmjerite ravnopravno snage s vašim suparnicima koji će voziti identične aute.	Ovdje se morate suočiti s Knockoutom (tko posljednji, ispada) na otvorenoj cesti. Iako se vozi samo na 3 staze predstavlja jedan od najvećih izazova.
POTREBAN AUTO	Potpuno nadograđen BMW Z3	Bilo koji	Potpuno nadograđena Corvetta	Bilo koji
"ULAZNICA"	5.000	5.000	15.000	20.000
STAZE	Route Adonf, Landstrasse	Landstrasse, Kindiak Park, Route Adonf, Durham Road	Landstrasse, Durham Road, Kindiak Park, Dolphin Cove	Celtic Ruins, Durham Road, Kindiak Park
NAGRADE	1st 10.000 2nd 7.500 3rd 5.000	1st 15.000 2nd 10.000 3rd 7.500	1st 30.000 2nd 25.000 3rd 20.000 Stignete li prvi, osvojit ćete specijalnu Corvettu, koja inače nije u prodaju (Race-breed Pro Cup Corvette).	1st 75.000
	Twilight Open Series	**Knockout Challenge**	**Porsche Pro Cup**	**Endurance Racing Competition**
	Na ovim stazama trke se održavaju isključivo noću. To će od vas zahtijevati bolju moć zapažanja i odlične reflekse.	U svakoj utrci, vozač koji završi na posljednjem mjestu bit će diskvalificiran. Na posljednjoj stazi suočit će se samo dvojica. Neka bolji pobjedi!	Isti slučaj kao i kod Corvette, samo što je zamijenjen auto. Ovdje, naravno, vozite Porschea, najstabilniji autić u igri.	U ovoj je utrci izdržljivost jednako važna kao i tehnika i brzina vožnje. Morat ćete uporabiti sve vaše znanje da biste si osigurali pobjedu.
POTREBAN AUTO	Bilo koji	Bilo koji	Potpuno nadograđen Porsche 911	Bilo koji
"ULAZNICA"	5.000	10.000	50.000	
STAZE	Kindiak Park, Route Adonf, Landstrasse	Landstrasse, Route Adonf, Celtic Ruins, Durham Road, Kindiak Park	Durham Road, Kindiak Park, Dolphin Cove, Snowy Ridge	
NAGRADE	1st 12.500 2nd 10.000 3rd 7.500	1st 45.000 Stignete li prvi, otvorit ćete Open Road Knockout Competition.	1st 100.000 2nd 75.000 3rd 50.000 Prvim mjestom osvojit ćete Race-breed Pro Cup Porsche 911	

Duke Nukem: Time to kill

Definitivno, PSX-igra s najbahatijim likom. Provjerite i sami o kakvom je neodgojenom foleru riječ...

piše Nevenka ŠALAT

Duke - Mister Extra Ego

Pustite ga da malo čeka te uživajte u njegovom nestrpljenju i popratnim (neodgojenim) radnjama

Na 1.nivou, kada uđete u podzemnu željeznicu, na telefonskoj govornici desno od ulaza dignite slušalicu. Čut ćete zadovoljno žensko mrmljanje te će Duke progovoriti:" Oooo, Lara, is that you ?". Vidno je da cilja na Laru Croft - heroinu Tomb Raidera.

Drakovima Duke zna reći: "Move a side, Gecko" ili " Die, you oversized Gecko" - ovdje je izrugivanje palo na račun guštera iz igre Gex: Deep Cover Gecko

Kad upisujete cheatove kod kojih treba napustiti igru nakon upisa, pogledajte slike koje većinom za glavni motiv imaju svinju.

Prošetajte Dukea do ogledala te stisnite ⊗ i po više puta da biste čuli što sve Mr. Frajer zna reći

Rabeći aparate s pićima i čokoladicama, primate snagu. S druge strane, aparat s cigaretama vam je oduzima.

U striptiz-barovima stisnite ⊗ pred kojom od striptizeta (po više puta)

U daljnim nivoima bit će i vulgarnijih scena kao npr. situacija s ovnom i ovcom kako rade ovo i ono... Dukeov komentar jest: "Oooo, that's not gonna be VIRGIN wool"

Uglavnom, Duke je primjerak pravog frajerčine, pun sebe ali i zanimljivih rečenica. Sve što vam se učini da bi moglo izazvati kakvu reakciju Dukea, pridite i pokušajte s x-om.

VJEŠTINE KOJE TREBA SVLADATI

Uza sve one koje možete sami skužiti, a i pročitati u OPTIONS-u odnosno CONTROL SETTINGU, naučite i ove:

skok	⊡
skok sa hvatanjem	spremite oružje ◎ i zatim ⊡ + ⊗
penjanje	spremite oružje ◎ i zatim 3 + ⊗
guranje	spremite oružje ◎ te zatim ⊗ + ↑

Zli i naopaki (neprijatelji)

Drakovi

Gušteri, nisu preopasni jer padaju i nakon nekoliko hitaca Desert Eaglom. Najčešće iza sebe ostavljaju metke baš za tu pucaljku, a ponekad i male paketiće snage.

Svinjoliki policajci

Da bi zauvijek nestao, treba ga pogoditi više puta nego Draka no i dalje nije nešto posebno opasan. Iza sebe najčešće ostavljaju streljivo za sačmaricu, samu sačmaricu ali i svoje oklope. Naići ćete i na svinjčad koja je za prsa vezala bombu i koja se s ubojitom namjerom zatrčava na Dukea (nešto kao svinjolika kamikaza).

Roboti

Gadni zbog svog oružja a to je nešto kao Gatling gun. Mobilne robote uklonite s dobro procjenjene udaljenosti vašim Desert Eaglom a RPG će očistiti sve ostalo.

Hellwingsi

Ptičurine vrlo teške za pogoditi, i još k tome ispaljuju vatrene kugle na vas (koje vam ne mogu ništa ako ste pod vodom). Gatling gun is the best.

Šišmiši

Jedino je problem naciljati ih jer (pretpostavljate) lete.

Heavy Drakovi

Ljubičasta mutacija običnih Drakova čija je snaga u oružju koje rabe, a to je Gatling gun. Pametno je dobro ih naciljati.

Necrosi

Lebdeće (i plivajuće) gigantske meduze koje na Dukea ispaljuju štetne, brzoputujuće "kugle". Gatling gun ovdje pomaže jer su meduze vrlo okretne i pune elana.

Necrosi koji ne znaju za šalu

No comment.

Pokušajte s Energy Weaponom.

Svi vi koji volite čuti prljave izjave i pogledati kako se ponaša pravi deran, zaigrajte igru, ako ne zbog samog prohoda, a ono zbog Dukea i njegovog stila života.

Prohod samo jednog nivoa (Obey or die)

S obzirom da bi bilo pretjerano objaviti cijeli prohod igre (hoću reći, zapravo mi nije baš išlo), objavljujemo nivo br. 6 pod imenom OBEY OR DIE, gdje ste možda imali problema s nalaženjem svih kristala...

Prvo bacite oko na robote koji tuda patroliraju. Zatim skrenite u uličicu i popnite se ljestvama do stana, otvorite ormar i uzmite ključ skladišta (keycard). Vratite se na početak nivoa i krenite prema skladištu (to je zgrada s malo odignutim golemim željeznim vratima i ključanicom pokraj njih), ubacite ključ i spremite se za par Drakova.

Zeleni kristal

Krenite lijevo od ulaza duž hodnika s radnim stolovima i lončanicama. U pretposljednjoj prostoriji desno (posljednja je zahod) naći ćete zeleni kristal.

HINT BR. 1

Sve Challenge nivoe moguće je igrati udvoje, tako da je dobro u tom modu igrati prvo s jednim i izvidjeti situaciju (broj neprijatelja, koliko imate vremena i gdje je izlaz) pa tek onda krenuti s drugim i srediti stvar kako spada. S druge strane, imate i određeni broj ponavljanja jednog Challenge nivoa, a ta ponavljanja možete udvostručiti na gore predloženi način.

Crveni kristal

Vratite se do velikih vrata gdje ste ušli u skladište te pratite crveni hodnik. Doći ćete do zaustavljene pokretne trake i monitora (više je to nekakav okrugli otvor s crnom rupicom u sredini). Iznad vas je viseći most pa pomoću JETPACKA odletite gore (ako nemate jetpack - varajte i upišite cheat za svu dodatnu opremu). Kad se nađete na visećem mostu, vidjet ćete sa svake strane po jedan otvor (prolaz) u zidu. Jedan vodi do tajnog područja, a drugi prema crvenom kristalu (sad ja ne znam točno koji je koji, ali ako vam se pri ulazu u jedan od otvora ispiše na ekranu da ste našli tajno područje, onda to nije put kojim trebate ići.). Uglavnom, pogodite li pravi otvor, doći ćete do provalije s popriličnim brojem Drakova i crvenim kristalom na dnu. Vratite se gore pomoću JETPACKA.

Plavi kristal

Vratite se do zaustavljene pokretne trake i monitora te u rupu na monitoru stavite crveni kristal (poslije ćete ga pokupiti). Uđite kroz novootvorena vrata (odmah do) i idite sve do velikih tankova

s vodom. Na lijevoj ćete strani uočiti još jednu pokretnu traku do koje morate doći. Idite njome sve dok ne naiđete na tri rupe. Zamislite da svaka ima svoj broj, i to slijeva nadesno: 1, 2 i 3. Rupa broj 1 je put kojim morate ići, rupa broj 2 vas nigdje ne vodi, a u rupi broj 3 je Challenge ikona za Challenge nivo (u rupi br.3 je još jedna plavkasta rupa u kojoj je ta Challenge ikona.)

Dakle, uđite u rupu br.1 te se spustite u narandžasto obojanu rupu i pratite put do bazena s vodom. I dalje idite tim putem (uz bazen) do ljestava, popnite se i opet se malo penjite sve dok se ne nađete u vanjskom svijetu.

Odmah uza zid skladišta potražite zeleni kontejner koji morate gurnuti da biste otkrili otvor u zidu (pretjerano skriven kristal). Uđite i uzmite plavi kristal.

Vraćanje po crveni kristal

Nakon uzimanja plavog kristala, vratite se do kontejnera i nastavite niže uza zid skladišta do rupe u podu, upadnite i pronađite pokretnu traku kojom idite sve do velikog bazena s vodom i plamena ispred vas. Na vašoj desnoj strani su vrata i prekidač do kojih ćete doći pomoću JETPACKA. Otvorite vrata, uklonite Drakove i pratite put sve do sobe s velikim tankovima za vodu. Okrenite se lijevo i popnite se na pokretnu traku (koja ovaj put ne radi) te idite opet do onog monitora gdje ste ubacili crveni kristal. Uzmite ga i idite do pokretne trake gdje je ispred vas buktala vatra (sada ni ta traka ne radi). Prođite izbjegavajući mogućnost spaljivanja, umetnite kristale u postolja te zakoračite u vremensku rupu...

CHALLENGE nivoi (6 ih je)

Ovi se nivoi otvaraju kada u normalnom nivou pokupite Challenge ikonu koja je najčešće skrivena u nekom tajnom području. Zadatak u Challenge nivou je ubiti sve neprijatelje u ograničenom vremenskom roku (od par minuta) na određenom (ne prevelikom) području te pobjeći prije nego vrijeme istekne.

HINT BR. 2

Ako u normalnim nivoima niste uspjeli naći Challenge ikonu koja vam omogućava da uopće zaigrate Challenge nivo, unesite šifru za odabir nivoa gdje ćete između normalnih naći i ove posebne nivoe (vidi pod "cheats").

Dukeov arsenal oružja

Opaska: uključene su i superverzije oružja nađene u tajnim zonama i one iz Challenge nivoa.

1. Mighty foot

Dukeova kaubojka, ne baš učinkovita, eventualno za razbiti pokoju kutiju...

2. Desert Eagle

Fina pucaljka, odlična kad nema druge i loša za velike udaljenosti.

streljivo Pistol clips

kapacitet 20 metaka po košuljici, maksimum je 200 metaka

3. Combat Shotgun

Sačmarica koja je, kao što znate, dosta spora između dvaju paljenja, ali je O.K. što se tiče nanošenja štete

streljivo shotgun shells

kapacitet 10 patrona po kutiji, maksimum je 50 patrona

Super Shotgun

više brzih opaljenja u nizu bez potrebe repetiranja

4. Gatling Gun

Mitraljez, po naški. Odličan ali opet manje efikasan na veće udaljenosti.

streljivo boxes of bullets

kapacitet maksimum je 400 metaka, jedan paket sadrži 100 metaka

Laser Gatling Gun

ispaljuje laserske zrake umjesto metaka, no maksimum je 250 zraka (?) umjesto 400 metaka.

5. Pipe Bomb

Efikasno neizravno oružje koje se može baciti toliko daleko koliko držite gumb za bacanje. Nema vremenskog ograničenja, što znači da ih možete i više baciti te ih sve zajedno aktivirati.

streljivo pipe bombs

kapacitet kada ih uzmete, dobivate ih 5, a maksimum je 15

6. RPG (Rocket Propelled Grenade)

Poput zolje, ovo ludo oružje ima i luđačku snagu

streljivo box of grenades

kapacitet kutija granata daje 4 granate a maksimum je (nažalost) samo 8 granata

The Incendiary RPG

"palikućni" RPG

7. Dynamit

Dinamit, sličan bombama no nema odgode djelovanja.

streljivo Dynamite sticks

kapacitet paketi od 10 dinamita, maksimum je 20 dinamita

8. Throwing Knife

Noževi, djelotvorni ako se fino nacilja ali inače...

streljivo throwing knives

kapacitet možete uzeti samo jedan po jedan, a držati ih 10.

9. Buffalo Rifle

Učinkovito s pozamašnim štetnim djelovanjem

streljivo buffalo shot

kapacitet po pakiranju 8 metaka, maksimum je 20.

10. Flame Thrower

Bacač plamena koji je više zanimljiv nego koristan. Da biste nekog spalili, morate mu stajati blizu i dugo držati bacač plamena, a i spremnik mu se brzo prazni.

streljivo bottle of fuel

kapacitet kada uzmete sam bacač plamena, dobijate 60 "plamičaka" no boca benzina daje vam čak 200

The Hi-Temp Flame Thrower

kraće vrijeme zapaljenja žrtve i veći domet

11. Throwing Axe

Nisu loše oružje (sjekirice) no možete ih nositi svega 5

streljivo Axes

kapacitet maksimum je 5

12. Crossbow

Dalekosežno i zato efikasno, nešto kao srednjovjekovna verzija Buffalo riflea.

streljivo crossbow bolts

kapacitet skuplja se po 6 komada, maksimum je 120

13. Holy Hand Grenade

Radi se o savršenstvu svih bombi i dinamita jer ova (sveta) stvarčica ima prateće sposobnosti (navigira sama sebe na neprijatelja)

streljivo holy hand grenades

kapacitet nalazite ih u grupi od 3, maksimum je 10

14. Energy Weapon

Također prateće oružje koje spali neprijatelja kada ga ulovi.

streljivo energy cells

kapacitet nalazite po 50 sekundi djelovanja (kada nađete samo oružje), energy cells daju vam 200 sekundi i maksimum je 200 sekundi

15. Freezer

Uperite u neprijatelja i pucajte dok ne otvrdne. Kada se slede, opet ih morate pogoditi (bilo kojim oružjem) jer se brzo tope, a ovako će se raspršiti u male kockice leda (viđeno u većini filmova...)

streljivo freezer crystals

kapacitet ?

Cheats

Većinu varki upisujete kad za vrijeme igre stisnete pauzu. Moram naglasiti da mi učitavanje nije uspjelo svaki put, mislim da to ovisi o brzini kojom upisujete šifru. Naime, morate biti strpljivi i pokušati više puta upisati cheat, i to nekom srednjom brzinom jer upisujete li prebrzo (ili presporo), vaš Sony to neće registrirati. Ako je šifra valjano unijeta (odnosno, ako ste uspjeli), po završetku upisa čut ćete zvuk sličan udarcu po površini vode. Šifre koje ću navesti osobno sam iskušala pa ne biste ni vi trebali imati problema:

Intro movie

Ova šifra omogućuje vam da opet pogledate uvodni film (ako vam jedanput nije bilo dovoljno)
Stisnite: SELECT, ↑ devet puta, SELECT, L1 i posve napustite igru koju igrate

Endgame movie

Ovaj cheat omogućuje da skočite na kraj igre i pogledate filmić koji biste inače gledali da ste završili cijelu igru.
Stisnite: SELECT, ↑ devet puta, SELECT, L2 i napustite igru koju igrate

Credits

Ako vas zanima tko je igru napravio, odnosno kome pripadaju sve zasluge (ili da biste slušali Dukeove uobražene rečenice), stisnite: SELECT, ↑ devet puta, SELECT, R1. Napustite igru.

Duke Wallace movie

Ovaj cheat je već zanimljiviji. Učitate li ga, vidjet ćete Dukea u škotskoj suknjici i bez škotske suknjice...
Stisnite: SELECT, ↑ devet puta, SELECT, R2. Napustite posve igru.

Neranjivost

Ovim cheatom Duke postaje neranjiv do kraja igre te vjerujem da ćete ovu varku rabiti ako želite samo ubijati (nesmetano) ili možda tražiti tajna područja ili jednostavno opušteno igrati.
Stisnite: L2 R1 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ SELECT SELECT. Sada igru ne morate napustiti, nego samo izađite iz pauze.

Privremena neranjivost

Duke Neranjivi, ali samo privremeno - kojih desetak sekundi
Stisnite: R1 L2 L1 L2 R1 L1 R1 L2 L1 L2. Izađite iz pauze.

Izbor nivoa

Stisnite: ↓ devet puta, i ↑ jedanput (pokušajte više puta, sve dok ne čujete zvuk da je valjano unijet cheat). Izađite iz igre sve do glavnog izbornika, gdje bi vam sada trebala biti otvorena nova opcija s imenom nivoa koji trenutačno igrate (npr. Time to kill ili Gold and guns). Sada birajte kursorom lijevo ili desno dok ne nađete nivo koji želite i tek tada stisnite ⊗. Ovaj cheat omogućuje i igranje svih Challenge nivoa (vidi objašnjenje negdje drugdje u tekstu) i nivoa s bossovima.

Nevidljivost

Kod opasnog frustriranja, upišite ovaj cheat te spriječite daljnje nerviranje (no samo privremeno)
Stisnite: L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1. Izađite iz pauze.

Dvostruki Duke

Privremeno dobijate mogućnost nanošenja dvostruke štete neprijatelju.
Stisnite: L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2. Izađite iz pauze.

Duke Velikoglavac

Uvećajte njegov već golemi ego tako da upišete: R1 devet puta, ↑ jedanput.

Duke s malom glavicom

Zagrizite njegov super ego i smanjite mu glavu na veličinu pikule: R1 devet puta, ↓ jedanput.

Protivnici velikih glava

Želite li preciznu i veliku metu, uvećajte glave svim protivnicima.
Stisnite: R1 devet puta, ← jedanput.

Svi ključevi i kristali

Stisnite: ↑ → ↑ ← ↓ ↑ → ← → ↓. Izađite iz pauze.

Sva dodatna oprema

Ovim ćete prijevremeno dobiti: JETPACK (za letenje), BIOMASK (protiv smrada), GOGGLES (naočale za gledanje u mraku) i MEDKIT (za zdravlje).
Stisnite: R1 R1 R1 R1 R1 L2 L2 L2 L2 L2. Izađite iz pauze.

Neograničeno streljivo

Igrate li na WUSSY težini, ova vam varka neće biti nužna jer streljiva ima

dovoljno, ali igrate li ozbiljno, ona će vam biti i više nego dobrodošla.
Stisnite: ← → ← → SELECT ← → ← → SELECT. Izađite iz pauze.
Imate li i dodatnu opremu poput, recimo, JETPACKA, i ona će biti neograničene uporabe.

Sljedeća tri cheata meni nisu uspjela, što ne znači da i vama neće. Pokušajte:

Protivnici malih glava

Stisnite: R1 devet puta, → jedanput. Glave bi se trebale stisnuti do vrlo malih proporcija...

Sve oružje

Stisnite: L1 L2 ↑ L1 L2 ↓ R1 → R2 ←. Izađite iz pauze.

Superoružje

Dobivate oružje koje inače normalnim putem (poštenim) možete dobiti po završetku Challenge nivoa.
Stisnite: R1, R2, L2, L1, R2, L2, L1, SELECT, SELECT. Izađite iz pauze.

Guardian's Crusade (Knight & Baby)

Opisana u prvom broju PSX-a, ova je igra tek nedavno počela skupljati pobornike. Na pitanja koja ste nam postavili u pismima, odgovaramo rješenjem

piše **Berislav** JOZIĆ

Departure

Nakon animacije, upišite svoje ime. Izađite iz kuće i razgovarajte s gradonačelnikom u kući s crvenim krovom. Zatim još porazgovarajte sa seljanima i pokupite predmete iz kuća (važni predmeti su u mlinu i u kući s tamnim ulazom - Cute Toy, Dusty Toy i Rusted Toy), pa izađite iz svog sela i idite u selo Santa Claria. Ondje razgovarajte s gradonačelnikom na katu kuće navrh brda, razgledajte grad (važni predmet je u kući na plaži kraj koje su razapete mreže - Wind up Toy) i vratite se u svoje selo. Prije ulaska u selo prvi ćete put susresti Baby, što će biti popraćeno mističnom animacijom. Pokušajte ući u selo i naći se u gradonačelnikovoj kući, a nakon razgovora idite svojoj kući i odspavajte.

Kad se probudite, idite do Cave of Fear (sjeveroistočno od Santa Claria) gdje će vas Baby napustiti i ući u špilju. Sada se pođite odmoriti u svoju kuću ili u hotel (INN) u Santa Clariu, u snu će vam se ukazati vizija. Kad se probudite, idite do Cave of Fear i slijedite Baby unutra. Prođite kroz špilju skupljajući predmete (dva su važna - Mysterious Toy i Cool Toy) i pronađite tri zelena stvora koji čuvaju prolaz dalje. Oni će vas odvesti "poglavici" svog plemena koji će vam otkriti gdje je Baby ako mu pomognete u rješavanju jednog problema. Riječ je o borbi protiv Mushmare - čudovišta koje ćete naći u sjeveroistočnom dijelu nastambe (storage room). Nakon što ga pobijedite, još malo razgledajte

podzemni grad i pokupite sve što nađete, pa idite hodnikom koji će vam pokazati poglavica (u isto vrijeme ćete otkriti i tajnu živih igrački koje od sada možete rabiti tijekom borbe - neke se rabe i izvan borbe, ali o tome poslije). Idite kroz špilje skupljajući predmete, i kada pronađete gnijezdo u kojem se skriva Baby, NEMOJTE razgovarati s njim, nego produžite i u sljedećoj sobi pokupite Bronze Mail, pa se vratite do Baby. Nakon razgovora slijedi borba s golemom pticom, a zatim animacija nakon koje ćete se naći u sobi Coastal Inna.

Nakon razgovora posjetite Boinka u njegovoj sobi i on će vam besplatno dati neke predmete. Poslije toga odspavajte malo pa siđite u prizemlje i razgovarajte s gostioničarima. Razgovor sa ženom omogućuje vam da promijenite ime Babyju koji od sada postaje punopravni član družine. Razgovor s muškarcem dat će vam novu živu igračku - Mapster, koju možete rabiti i izvan borbe da vam prikaže mapu svijeta.

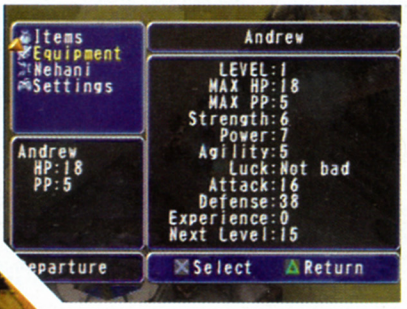
The Journey

Izađite i idite prema Istenu. Na putu onamo naići ćete na tri čovjeka koji razgovaraju s Boinkom, a nakon što se i vi uključite u razgovor, svi zajedno ćete završiti u Istenu. Prvo razgovarajte s Richtenom, a zatim izađite iz kuće i potražite Marca (kuća sa zelenim krovom uza zapadna vrata), nakon čega razgovarajte s gradonačelnikom i njegovom kćerkom Carmen (velika kuća sa zelenim krovom na južnom kraju grada), i na kraju s vitezom koji pije u caffeu. Prije nego se odete odmoriti u Inn, prošetajte se gradom i pokupite predmete iz kovčega razbacanih uokolo. Nakon buđenja slijedi borba u kojoj ne možete pobijediti, ali će Baby naučiti novu transformaciju - možete je rabiti pomoću naredbe Transform u izborniku Baby tijekom borbe. Nakon borbe naći ćete se u Innu. Izađite i pokupite živu igračku iz Richtenove kuće, posjetite Marca i razgovarajte s njim, pa napustite Isten i idite prema Zed Harboru (Marco će vam reći kako se do njega dolazi).

Kad na putu naiđete na raskrižje sa znakom, idite u pustinju i uđite u špilju na jugozapadnom uglu. Tu razgovarajte s Rogom, izađite i tek sad idite u Zed Harbor.

U gradu idite do kuće na doku, kraj čovjeka koji nešto radi oko topa. Unutra ćete naći Bonika, s kojim razgovarajte, a kad izađe, razgovarajte s prodavačem karata. Nakon toga idite u caffe i porazgovarajte s gostima pa idite u veliku kuću s otvorenim vratima pokraj prodavaonice karata. U jednoj od soba pronađite gradonačelnika s kojim popričajte, a prije nego izađete, nekoliko puta pokušajte otvoriti škrinju na katu da dobijete još jednu živu igračku. Idite ponovno u luku gdje ćete susresti još jedno društvance koje kao i vi traži dragi kamen, ali prije nego krenete u potragu prošvrljajte gradom jer su naokolo skriveni različiti korisni predmeti.

Izađite iz grada i vratite se do starca u špilji (iza pustinje) i s njim razgovarajte, pokupite predmete iz špilje te prođite kroz tunel na drugu stranu i idite do sela Carmarthen. Ovdje idite putem uz južni dio sela do osamljene kuće i zakucajte na vrata. Čovjeka kojeg tražite nema, pa pregledajte selo (od značajnijih predmeta, u rudniku je živa igračka "Miner" kojom, kada se nalazite na otvorenom, možete tražiti zakopani novac), razgovarajte s ljudima i idite do močvare na zapadu.



Močvara je labirint malih otočića kojim morate proći do jugozapadnog kraja gdje je ulaz u hram. Uđite unutra i prvo pretražite gornji kat, gdje ćete naći mnoge korisne predmete. Zatim se spustite u podzemlje i skupljajući predmete idite do zapadnog dijela gdje ćete biti nazočni borbi između čudovišta i grupe koju ste sreli u Zed Harboru. Nakon što odu, pogledajte čudovište i sami ga pobijedite još jednom, pa izađite i vratite se do Carmathena. Čovjek kojeg ste tražili (Galik) je sad kod kuće, idite kod njega i porazgovarajte, nakon čega se vratite u Zed Harbour. Idite ravno gradonačelniku, gdje ćete nakon razgovora s njim i grupom koju ćete ovdje ponovno susresti konačno dobiti karte za brod. Idite u luku i ukrcajte se.

Na brodu sidite u potpalublje, gdje ćete se automatski naći u svojoj kabini. Nakon odmaranja, prošećite brodom i razgovarajte sa svim putnicima i mornarima, pa se vratite u kabinu i ponovno odspavajte. Kada se probudite, brod će biti usidren kraj Junga. Izađite na obalu i idite do Inna, razgovarajte s vlasnicom pa idite u kuću uz Inn (malo dalje cestom) gdje ćete naći par čijem ste razgovoru maloprije bili nazočni. Razgovarajte s njima i imat ćete priliku imenovati njihovo dijete. Prošećite gradom i porazgovarajte sa stanovnicima dok ne nađete Bonika, s kojim također razgovarajte. Nakon toga idite do kuće uz obalu, kraj koje je mala djevojčica, uđite i razgovarajte s vitezom. Sada možete izaći iz grada i ići do svjetionika na jugoistoku. Popnite se do vrha i pokupite živu igračku, čime ste obavili sve što ste trebali na ovom otoku i možete se vratiti na brod.

Idite u kabinu pa se odmah vratite na palubu, gdje ćete saznati da je brod zahvatila oluja. Pokupite živu igračku iz kovčega na palubi pa se vratite u potpalublje. Razgovarajte s ostalim putnicima pa pokušajte ponovno izaći na palubu. Kada vam, nakon nekoliko peripetija, napokon uspije, val će vas odbaciti u vodu. Nakon animacije naći ćete se na plaži pa idite do sela Kerple u sredini otoka. Kada pronađete Baby, razgovarajte s urođenikom u kolibi istočno od oltara na kojem se Baby nalazi, zatim razgovarajte s poglavicom u centralnoj kolibi na jugu, i na kraju s višim od dvojice urođenika u kući na krajnjem zapadu. Sada idite na sjever i u Serpent's Head Shrine. Pregledajte špilje i pokupite predmete pa idite u prostoriju na kraju gdje se borite s Yugongom. Kada ga pobijedite, možete doći do još dviju prostorija u kojima se nalaze predmeti i energetska piramida koju zasad ne možete rabiti. Kad izađete iz špilje, urođenici će organizirati proslavu u vašu čast, osloboditi Baby i dati vam frulu kojom prizivate divovsku bubu za prijevoz preko oceana. Prije nego je uporabite, idite u kolibu na sjeveroistoku koju su prije blokirala dva urođenika i pokupite živu igračku Samurai.

Wider Worlds

Idite na plažu i prizovite bubu te otplovite do kontinenta sjeverno od otoka na kojem ste se nalazili. Vaš sljedeći cilj je grad Den Heldar. Kad se iskrcate na plaži kontinenta, idite prema sjeverozapadu. Uđite u Den Helda i idite u kuću u sjeverozapadnom uglu, gdje razgovarajte s Gamellom. Tu još pokušajte ući u kuću pokraj prodavaonice oružja da dobijete živu igračku, pa izađite iz grada i idite do North Tower (prvo putem na istok, pa na raskršću na sjever).

Kad dođete do tornja, prvo se popnite do vrha usput skupljajući različite predmete, pa se vratite u podnožje. Pri povratku ćete primijetiti nekakvo čudovište koje prolazi kroz skrivena vrata pa ga slijedite. U podzemlju se prošećite dok ne pronađete viteza, pa nakon razgovora s njim slijedite ga do borbe s dva demona. On će napasti jednog, a vi drugog, i poslije pobjede razgovarajte sa zarobljenicima. Nakon što odu, uđite u sobu odakle su izašli i zakoračite u plavu piramidu na kraju hodnika.

Naći ćete se pred čudnim strojem koja će vas napasti kad porazgovarate s čovjekom na podu. Kada potučete stroj, pokupite Solomon Ring i popričate s čovjekom, vratite se natrag u Den Heldar. U gradu razgovarajte s Gamellom i njezinim ocem da dobijete živu igračku, pa izađite iz grada i idite na najbližu plažu gdje uporabite frulu. Kad buba dođe, otplovite do otoka zapadno od kontinenta na kojem se nalazite.

Na otoku uđite u kuću na sjevernom dijelu i popnite se na kat. Razgovarajte s Zeppetom i pokupite kacigu iz ormara iza njega pa se vratite do obale.

Prizovite bubu i plovite do plaže kraj Istena (na sjeveroistočnom dijelu obližnjeg kontinenta), iskrcajte se i uđite u Isten. Idite do kuće na sjeveroistočnom uglu grada i razgovarajte sa ženom u plavom, pa idite do crkve (zgrada s tamnoplavim krovom na jugoistoku grada). Razgovarajte s čovjekom na ulazu i uđite, te se unutra borite protiv demona koji će vas napasti. Nakon proslave izađite iz grada (ako razgovarate s Marcom i Carmen, dat će vam živu igračku, a još jednu možete naći u jednoj od soba u Innu) i idite do obližnje plaže.

Prizovite bubu i idite do velikog kontinenta na jugoistoku. Pristanite na

Trice i sitnice...

Baby može poslužiti kao skladište jer je sposoban nositi do sto komada svakog predmeta u igri - dajete mu ih tako da (po)kupite neki predmet kada je Knight već "pun".

"Transform" komanda u izborniku Baby (u borbi) pojaviti će se samo ako se prema Baby dobro ponašate i dobro ga hranite. Ako komanda nestane, Baby se i dalje može transformirati, ali to čini svojevoljno.

Ako vam Living Toy bude oštećen u bici - ne brinite, nakon bitke bit će potpuno uporabljiv.

Ako Baby umre u bici, nakon borbe oživjet će sa 1 HP.

Neprijatelji slabiji od vas predstavljeni su kao blijedo-žuti duhovi koji vas izbjegavaju, a neprijatelji jednako jaki kao i vi su blijedo-ružičasti duhovi koji vas napadaju.

Potopljeni brod uza zapadnu obalu južnog kontinenta je samo ukras.

Postoji nekoliko skrivenih mjesta (dostupnih samo letenjem) na kojima će vas napasti snažnije verzije uobičajenih neprijatelja. Kad ih pobijedite, uvijek će vam ostaviti neki predmet. Neka od tih mjesta su: mala čistina između rijeke i planine zapadno od Rogovog tunela, mala čistina usred planina zapadno od Istena, mala čistina usred planina iznad Triskena, mala čistina usred jezera sjeveroistočno od dvorca Ryan.

Muke odrastanja

Kako se brinete o svom ljubičastom suputniku, uvelike utječe na igru. Ako ga dobro odgajate i držite zadovoljnim, bit će vam od velike pomoći, dok će nezadovoljni i slab Baby značiti stalne teškoće i smetnju u igri. Evo kako postupati s Baby da biste od njega imali najviše koristi i najmanje problema:

Hranite ga često i pazite da uvijek ima što više HP

Kad mu dajete hranu, radite to "Give snack" opcijom

Razgovarajte s njim u bici (naređujte mu iako možda radi baš ono što hoćete)

Nakon što ga nekoliko puta pošaljete po neki predmet ("Go fetch"), odmorite se preko noći

Hrana koja ga naročito usrećuje je Candy Bar i Bug

jugozapadnom dijelu pa pješice idite do Triskena (grad u centralnom južnom dijelu kontinenta, uz more, okružen planinama). U gradu idite do dvorca u južnom dijelu grada, uđite i razgovarajte s već poznatom grupom putnika, kao i s plemenitašem i plemenitašicom koji stoje kraj stražara. Nakon uzbune ponovno razgovarajte s plemenitašem, a kad pobjegne, slijedite ga na kat i ponovno dolje, gdje se borite s njim. Nakon borbe razgovarajte s plemenitašicom da dobijete prsten pa izađite iz dvorca i grada na istočna vrata. Idite na sjeveroistok do Trisken Eastern Pass gdje ćete naći Baby. Nakon razgovora, doći će kralj i dopustiti vam prolaz kroz zatvorena vrata, ali prije toga preporučujem da se vratite u Trisken i dobro ga pretražite, izvježbajte Baby u borbi i skupite hrpetinu korisnih predmeta.

Nakon što prođete kroz vrata idite na sjever, pa na istok do sela Garam. Idite do staze uz istočni dio sela, razgovarajte s čovjekom i stazom uđite u špilju. Unutra pogledajte i borite se sa strojem. Nakon pobjede razgovarajte s Ann i krenite prema izlazu. Naići će već poznata grupa putnika. Slijedi animacija i borba u kojoj ne možete pobijediti. Izađite iz špilje i ponovno razgovarajte s čovjekom na stazi, pa putujte sjeverno kroz klanac do sela Denvrado. Prođite kroz selo i izađite na zapadni ulaz. U selu možete razgovarati s ljudima i dobiti nekoliko predmeta, a čovjek na rubu stijene (sjeveroistočni dio sela) će vam čak i pokazati God's Tower - vaš konačni cilj.

Idite dalje kroz klanac prema sjeverozapadu do crkve među ruševinama. Pokušajte razgovarati sa starcem u stražnjoj sobi; kad ne uspijete, izađite i idite dalje na sjeveroistok i kroz Dark Bog prema God's Toweru. Kada dođete pred toranj, vidjet ćete još jednu animaciju koja uključuje već poznatu grupu heroja, nakon čega se morate boriti s čarobnjakom-zmajem i potući ga. Razgovarajte sa svećenicom i pokušajte ući u God's Tower, pa se vratite do crkve i mudraca kojeg ste maloprije posjetili.

The Destiny

Slijedi animacija i razgovor s mudracem, nakon kojeg se vratite do God's Tower, u koji sada možete ući. Popnite se desnim stubama (možete malo istraživati da sakupite korisne predmete) do još jednog stroja s kojim se morate boriti. Uđite u energetski prsten iza stroja i popnite se spiralnim stubama do mjesta gdje vas čeka još jedna borba sa strojem i energetski prsten koji vodi do vrha tornja. Uđite u sljedeću sobu, nakon čega slijedi poduža animacija, borba u kojoj morate pobijediti Karminea i još jedna animacija na kraju koje se toranj urušava, a vi dolijećete do mjesta po imenu Picard.

Pokupite živu igračku iz sobe u kojoj se nalazite pa pronađite Baby i Nehani koji se nalaze u trećoj sobi desno nakon što izađete u hodnik. Zatim idite u knjižnicu (ljubičasta vrata) u kojoj morate pročitati sljedeće knjige:

Donji dio, stražnji zid, desna polica - **Knjiga o četiri legendarna sveta predmeta**

Donji dio, stražnji zid, lijeva polica (po stubama) - **Knjiga o Xizanovom porazu**

Desni izdignuti dio, stražnji dio, centralna polica - **Knjiga o pečačenju zlog Xizana**

Desni izdignuti dio, prednji dio, prva polica - **Knjiga o Solomon Ringu**

Sada idite u vitezovu sobu (tamnoljubičasta vrata) i on će vam dati ključ za warp vrata, ali prije nego ga uporabite, istražite okoliš i pokupite sve korisne predmete koje nađete. Nakon toga idite u warp centar (žuta vrata) gdje ćete pronaći 8 raznobojnih portala koji vode do 8 mjesta na mapi. Za povratak morate rabiti ključ koji vam je vitez dao da ponovno otvorite svaki od ovih portala.

Prvo prođite kroz tamnozeleni portal i idite u Trisken (primjećujete li da Baby sada ima i Fly komadnu u svom izborniku - korisno za putovanja). Počistite grad od 8 plavih čudovišta i zatim potucite njihovog gospodara koji vas čeka ispred Inna pa uđite u dvorac. Razgovarajte s kraljem i popnite se na kat, gdje razgovarajte s vitezom i svećenicom.

Sada idite u Zed Harbor i u luci pronađite vođu plavih čudovišta s kojim razgovarajte. Kada pobjegne, počistite grad od čudovišta, pa se vratite u luku i sredite vođu koji se vratio, a zatim razgovarajte s gradonačelnikom koji će vas nagraditi za borbu.

Sada morate otići do otoka s urođenicima (Kerple) i ući u Serpent's Head Shrine, pa u stražnjoj prostoriji zakoračiti u plavu energetsku piramidu. Doći ćete do hodnika koji vodi do čuvara kojeg morate pobijediti da dobijete prvi od četiriju svetih predmeta - kacigu.

Sljedeća lokacija na koju morate otići je Castle Ryan na zapadnom kontinentu, istočno od Den Heldara, između planina i jezera. Pretražite dvorac skupljajući predmete i siđite u podrume gdje razgovarajte sa sovom. Zatim idite u gornji nivo dvorca gdje pronađite i pritisnite četiri prekidača, što će otvoriti tajni prolaz južno od centralne glavne sobe. Prolaz vodi do energetske piramide koja pak vodi do još jednog čuvara i sljedećeg svetog predmeta - mača.

Sada idite u Denime plains (gornji sjeverni dio zapadnog kontinenta, jugozapadno od Istena), i na južnom dijelu uđite u veliki panj. Idite njegovim hodnicima do donjeg nivoa, skupljajući predmete usput, gdje ćete naći energetski bazen koji vodi do sljedećeg čuvara i svetog oklopa.

Idite do otoka na sjeveroistoku i na njemu do sela Penguii na zapadnom dijelu otoka, gdje možete od pingvina koji peca i velikog snjegovića dobiti dvije žive igračke. Nakon toga idite u ledenu špilju na sjeveroistoku. Različiti prolazi vode do različitih predmeta pa ih možete istražiti i nakon toga idite istočnim putem do sobe sa sklizavim trakama. Skližite prvo najdaljom na zapad, zatim na istok, ponovno na zapad, i zatim jedinom kojom možete doći do energetske piramide i, nakon borbe s čuvarom, do posljednjem svetog predmeta - štita.

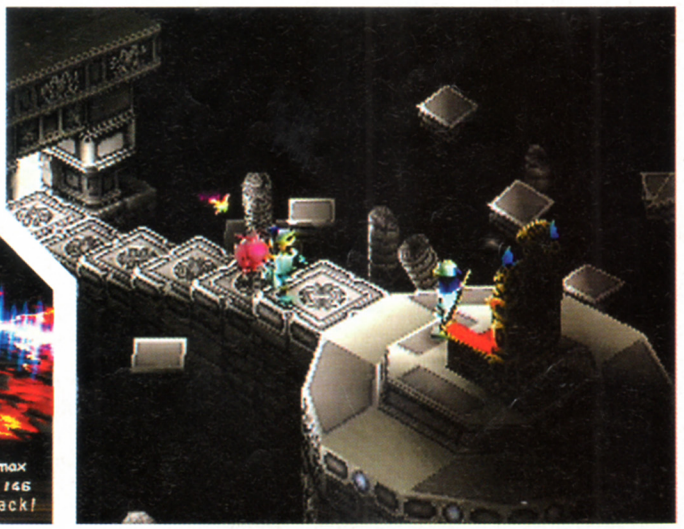
Last Battle

Sad možete prošetati po mapi i pronaći ostale žive igračke pa s punom kolekcijom otići do Zeppeta po nagradu. Možete skupljati još iskustva i dobivati nove nivoe, kupovati oružje (Bonik je konačno otvorio trgovinu i ima izvanredan izbor) i slično, a kada ste spremni za posljednju borbu, vratite se pomoću warp portala u Picard.

Razgovarajte s vitezom i nakon animacije bit ćete prebačeni do otoka daleko na sjeveroistoku, gdje se morate boriti s duhom legendarnog viteza, što je posljednji test pred završnu borbu. Kada pobijedite, duh vas pita jeste li spremni za borbu s Xizanom. Ako mislite da jeste, recite mu to i zatim s Baby i Nehani letite u glavnu borbu.

Slijedi dosta animacija i nešto razgovora, i zatim prva borba s Xizanom. Nakon što Xizanu nanesete određenu količinu štete, Baby će vam reći da biste trebali Xizana zatvoriti u kristal. Naredite Baby da se transformira u Guardiana, i nakon što kreira prizmu, i dalje oštećujte Xizana. Nažalost, on će se uspjeti osloboditi i užasnim napadom ubiti i vas i Baby. No, tu nije kraj - Nehani će uporabiti Solomon Ring i oživiti vas i tek sada slijedi prava, posljednja, velika, odlučujuća borba.

Kad pobijedite - pobijedili ste. Bravo.



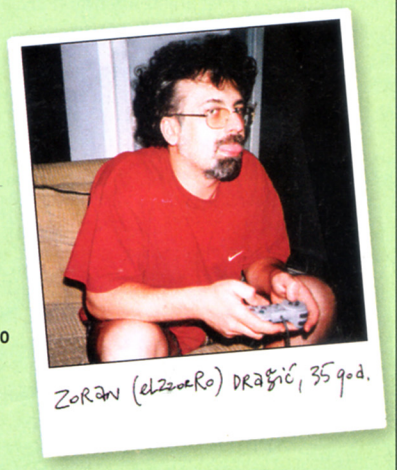
ISS PRO `98

Fenomen zvan PlayStation ili, konkretno, sportska simulacija na PlayStationu - zašto su toliko popularni? Na primjeru ISS PRO-a zaključite sami...

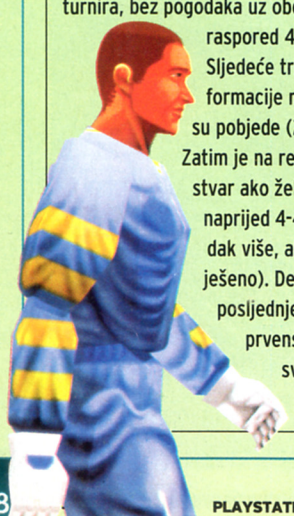
pripremio **Dario** ZRNO

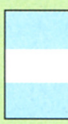
Već sam pisao o ISS-u, obraćajući pri tom pozornost na osnovne formacije i taktike pojedinih momčadi. Tom prigodom sam spomenuo i jednu skupinu fanatika koja intenzivno (oko 2 godine) organizira turnire u istom. Nakon jednog takvog turnira zamolio sam prijatelje-stručnjake da napišu koju o svojoj igri i momčadi. Vjerujem da će vam ovaj tekst, koji bi prije svega trebao biti zabavan i poučan, pomoći otkriti sve tajne ove odlične igre. Prije nego što se bacimo na izjave, naglasio bih sljedeće: u svakom turniru je element sportske sreće iznimno važan. Najbolji pokazatelj toga je i Goran koji je na posljednjem turniru završio na posljednjem mjestu makar je na all time tablici čak drugi! Dakle, ako taj dan nemate osjećaj za dodavanje, proigravanje, zabijanje golova, a ni sreća vas baš ne prati, zaboravite na dobru taktiku. Konkurencija je jednostavno prejaka. Ali krenimo redom s dojmovima...

Engleska

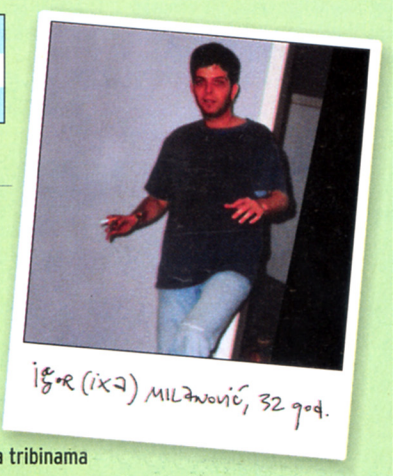


Dakle, uistinu me moj prijatelj Dario, odgovoran za ovu rubriku, stavio pred težak zadatak. Kako objasniti svekolikom pučanstvu koje čita ove redove da mi je s Engleskom uspjelo osvojiti tek peto mjesto i još se pritom ne smijem izvlačiti na vanjske utjecaje poput vrućine, punog trbuha poslije pizze ili prekomjernog broja osvježavajućih napitaka. Engleska je, po mišljenju većine igrača, treća reprezentacija po snazi, odmah iza neprikosnovenog Brazila i Hrvatske. Oni koji joj najmanje vjeruju moraju priznati da je barem ravnopravna Francuskoj, Italiji, Argentini ili Nizozemskoj. U momčadi gordih albiona igra Michael Owen kojeg po brzini mogu sustići samo igrači Brazila i Jarni iz Hrvatske, dok mu ostatak igračkog fonda može samo gledati u pete. Sve što trebate učiniti s Owenom je spustiti se po lijevom boku, ući u kazneni prostor i šutirati desnom nogom. Ako nije pogodak, onda je vratar nesuvislo odbio loptu i ostatak posla je na Alanu Shearer ili Lesu Ferdinandu koji će otpadak pospremiti na mjesto, tj. u mrežu. Drugi veliki igrač u momčadi iz zemlje koja je "izmislila" nogomet je centralna figura obrane Sol Campbell ili "veliki crni antibiotik", kako ga zovemo od milja. Dovoljno je da se nađe u blizini protivničkog igrača koji ima loptu i ista će promijeniti vlasnika u vašu korist. Dok je bilo koncentracije, bilo je i rezultata, prve tri utakmice odigrao sam neriješeno, od toga dvije nesretno (autogol i jedanaesterac), protiv, poslije se pokazalo, pretposljednjeg igrača i treću protiv ovaj put drugoplasiranog, a inače pobjednika posljednjih nekoliko turnira, bez pogodaka uz obostrano opreznu igru. Pod opreznom igrom podrazumijevam raspored 4-5-1, uz dodatno povlačenje kad protivnik ima loptu. Sljedeće tri utakmice odigrao sam slično, uz nešto češće mijenjanje formacije na 4-4-2, s povučenim srednjim redom. Sve tri utakmice bile su pobjede (2:1) protiv kasnijih pobjednika turnira, odnosno prve trojice. Zatim je na red došao već spomenuti pad koncentracije (uvijek pogubna stvar ako želite osvojiti prvenstvo), opuštenija igra s više pokreta naprijed 4-4-2, s dvije poluŠpice iza napadača. Postigao se koji pogodak više, ali i primilo mnogo nepotrebnih golova (2 poraza i neriješeno). Debakl je stigao tri kola prije kraja porazom od 2:4 protiv posljednje plasirane Nizozemske. Više nije bilo vremena, do idućeg prvenstva ću se naspavati, obaviti visinske pripreme, izolirati od svih mogućih vanjskih utjecaja i napraviti od Engleske nepobjedivu momčad, što ona zapravo i je.





Argentina



Što je to argentinska nogometna reprezentacija? Skupina nogometnih umjetnika? Višestruki svjetski prvaci? Možda prelijepe strasne navijačice i ludilo na tribinama kad isti pronose svoju nogometnu čaroliju diljem svijeta? Maradona? Ili možda momčad s kojom Ixa osvaja turnire u ISS- u (ili se barem trudi u tome)!
E, pa sve to! Ali još i više! Tu su, naime i dva, kako u stvarnosti, tako i u ovoj igri, izvanserijska argentinska igrača: Juan Veron i, naravno, Omar Gabriel Batistuta. I oko njih se vrti sve! Taktika je bila sljedeća: U sustavu igre 4-3-3 dva bi krilna napadača (obično Ortega i Crespo, oboje brzanci i tehničari neugodno jaka i precizna udarca) odvlačila i širila protivničku obranu otvarajući tako prostor, a kome drugome, doli centralnom napadaču "Batigolu" za udarac ili izravan prodor prema vratima nesretnih protivnika. Argentinska je sredina terena također bila koncipirana napadački na čelu s možda ponajboljim srednjakom u ovoj igri - Veronom, iznimnim pucačem, izvođačem svih kornera i slobodnih udaraca, destruktorom protivničke igre i kombinatorike, a po potrebi čak i braničem. Pridružite li mu i strelovitog Claudia Lopeza, dobivate momčad sa čak pet "poluŠpica" i "Špica"! S napadačkog stanovišta - sjajno, ali (uvijek taj nesretan ali...) tada ionako krhka i prilično nedjelotvorna argentinska obrana postaje laka meta protivničkih napada. Ovako koncipirana sredina teško uspijeva pokriti središnji dio terena i put do vaših vratnica je širom otvoren. Stvar ipak spašava odlični vratar Roa i još par tajnih trikova u obrani na koju zbog osrednjosti neću trošiti previše prostora (a niti svojih živaca) pa sve to naposljetku "drži vodu". Na kraju krajeva, tko ne riskira, ne profitira. Ili ipak... Što još reći ? Nogomet katkad zna biti vrlo okrutna igra. Koncentracija katkad zna biti vrlo krhka stvarčica. A konačno svedeni utisci na mom jukeboxu mogu završtjeti samo jednu jedinu skladbu: "Don' t cry for me Argentina!"

Francuska

Elvis (Elvar Sun) Čehajić, 24 god.

Kod svih momčadi, osnovne stvari na koje se mora pripaziti su jaki stoperi, visoki srednji obrambeni dio, dobar vezni dio te, po mogućnosti, iskorištavanje određenih prednosti pojedinaca. Brzina i stamina igrača glavna su odlika ove momčadi. Od pojedinaca izdvojit ću Zidanea, kao srednjeg veznog, Ba, kao stražnjeg veznog (pri presingu) ili kao lijevi bočni (pri left side attack shemi) te Guivarcha, kao jakog lijevog napadača. Osnovni elementi dobre igre su postojanost koncentracije i po mogućnosti izazivanje pada koncentracije protivnika (što se postiže tijekom 5-10 minuta dobrog presinga), brzog ispucavanja pri sredini terena (pri čemu brz napadač vrlo lako dolazi u šansu) te lijepim i pametnim stvaranjem viška igrača po bokovima. S bočnim napadom stvara se velik **prostor i niz rješenja kojima možete vrlo brzo i efek**tivno zatresti mrežu (proigravanje prema vratnicama, vraćanje lopte na šut i, najvažnije, nabacivanje u sredinu). Temeljna formacija za takvu igru je 3-5-2B. Moram napomenuti još i pametnu obranu bez turba i urnebesnog uklizavanja, izvođenje slobodnjaka (nabacivanje pred vratnice, izravan šut sa Zidaneom, dodavanje na bok) i kornera (još više shemi i mogućnosti jer postoji i nabacivanje sa šut tipkom ili u kombinaciji) te, naravno, i (ne)sreću koja nipošto NE SMIJE na vas djelovati. Sve u svemu, ovo je reprezentacija s kojom morate imati pobjednički duh.

Njemačka

Marko Mihajlović, 24 god.

Jednom je sjajni G. Lineker u trenucima "inspiracije" rekao da je nogomet igra u kojoj na terenu sudjeluju dvije momčadi sa po 11 igrača, u kojoj na kraju uvijek pobjeđuju Nijemci! Ipak, moram priznati da na ovim turniru nisam stekao takvo uvjerenje, što zbog jačine protivnika, a što zbog svojih taktičkih grešaka.
Pokušao sam igru sustavom 4-4-2, gdje su glavni protagonisti bili besprijekorni vratar Koepke, kolosalni libero Matthaeus, impresivni Kohler, vižljasti Haessler, maratonac Basler ili gromovnik Moller. Golem teret na svojim leđima iznijeli su "šilo" Klinsmann, i junačina Bierhoff. Najveće razočaranje turnira bili su oni od kojih se to najmanje očekivalo: nesigurni vratar Kahn, i pomalo iscijeđeni Marschall. Igra Njemačke se temeljila na dugim loptama, i preskakivanju sredine terena, te prekidima (kornerima, slobodnim udarcima i sl.). Igra je to koja ne plijeni mase i izbirljive nogometne romantičare koji cijene dribling ili kakav lucidan potez, ali daje solidne rezultate.
Turnir sam u vrlo jakoj konkurenciji završio na dobrom 6. mjestu postavši tako jedan od najozbiljnijih kandidata za titulu na sljedećim prvenstvima.

Španjolska

Darijel (Dado) Ivanić, 16 god.

Moja taktika je, kao prvo, bila dekoncentrirati protivnika. Razlog - imao sam Španjolsku. Nakon nekoliko riječi upućenih protivniku prešao bih na uporni i zamorni presing u obrani, tako da protivniku jednostavno dođe da preda utakmicu. Igrao sam taktiku 4-4-2 (dva napadača + poluš pica) s kojom bi sve rješavao. Stup obrane bio je Hierro sa svoja 4m, koji je skidao svaku visoko proigranu loptu. Loptu bi odmah slao u napad preko ne baš kvalitetne veze (zbog slabih ocjena igrača). U napadu bih pokušavao s Raulom ili Luis Enriqueom proći sredinom kroz obranu (majstor sam driblinga), a ako ne bih uspio, probijao bih bok i potom nabacio jer su L. Enrique i Raul dobri igrači glavom. Igrao sam vrlo dobro iako sam imao najslabiju repku od svih (zbog svoje nepobjedivosti i osvojenih 5 prvenstava). No na kraju je Dario u borbi protiv sada već viceprvaka ipak pobijedio (1 puta). Neka mu, toliko se trudio i pravio sa svojim dresom i brojem 13 (sretan ili nesretan; guess!)

Stanje na kraju "Lige prvaka"

	P	W	D	L	GG	GR	GD	Pts
1 Dario	12	7	1	4	18	13	5	22
2 Dado	12	7	1	4	18	13	5	22
3 Ixa	12	6	2	4	17	13	4	20
4 Elvis	12	5	3	4	23	18	5	18
5 Zoran	12	3	6	3	12	14	-2	15
6 Marko	12	2	4	6	15	21	-6	10
7 Gogo	12	2	3	7	11	22	-11	9

P - odigrano, **W** - pobjede, **D** - neriješeno, **L** - izgubljeno, **GG** - dani golovi, **GR** -primljeni golovi, **GD** - gol-razlika, **Pts** - bodovi

Po prvi smo put primijenili nova pravila koja su se pokazala najboljima. Igralo se samo na dva televizora (dva PSX-a), i to tako da na svakom igrate cup mode s round robin sustavom (svako sa svakim - jednokružno). Na kraju se zbrajaju rezultati oba, tako da dobivate dvokružni sustav podijeljen na dva dijela (nešto kao jesenski i ljetni dio sezone). Naravno, u tom slučaju, pamte se kartoni, kao i raspoloženje igrača, ovisno o posljednjim rezultatima. Pobjednik se određuje po broju bodova, po gol-razlici i gol-razlici međusobnih susreta. Dakle, u ovom slučaju je za prvo mjesto bilo presudna pobjeda Italije, 3:1 (druga utakmica 1:2), nad odličnom Španjolskom.

na kraju su prvak i doprvak istodobno zabacili glavu, a u kakvom raspoloženju su bili, prosudite sami...

Nizozemska

Pravilo drafta odredilo je da kao drugoplasirani na "all times" listi biram pretposljednji. Ovaj put izabrao sam reprezentaciju Nizozemske koja ima zavidnu statistiku koju bi svatko poželio.
Iskušao sam nekoliko vrsta formacija. Započeo sam s 3-5-2 A smatrajući da bih mogao pokušati s jednim dobrim veznim igračem (Seedorf, Davids) koji bi mogao s te pozicije proigrati Kluiverta ili Bergkampa, koji imaju dobre speed i kick vrijednosti. S tom formacijom nisam imao previše uspjeha pa sam dalje "eksperimentirao" s 4-4-2 A formacijom pokušavajući prodrijeti po bokovima i ubaciti se u sredinu na napadače. Formacija 3-4-3 A pokazala se najboljom za ovu momčad. Taktike koje sam rabio bile su uglavnom "zone press" i "counter attack".
Uz Kluiverta, Bergkampa, Overmarsa, uspjeh nije trebao izostati. Međutim tako nije bilo večeras. Jednostavno nije išlo, a nedostajalo je i sportske sreće. Spomenuo bih "vatreni početak", tj. utakmicu protiv Italije gdje sam imao na kraju 23 udarca prema vratnicama, dok je Italija imala samo dva, od kojih je jedan bio pogodak (čisti krumpir). Nedostajalo je borbenosti u obrani (tj. uklizavanja koje, blago rečeno, mrzim), što je rezultiralo malim brojem žutih kartona (4-5), dok su ostali imali dosta "kartoniranih" igrača koji su pauzirali utakmice. Nakon okrijepe (stigla je pizza) uspio sam se djelomično vratiti u igru i pomrsiti račune u borbi na vrh tablice (ispričavam se ovim putem "vatrenom domaćinu" Zoranu radi uzimanja 4 boda u krajnje neizvjesnim utakmicama).
Sve u svemu, nizozemska momčad ima odlične igrače, tako da mjesto osvojeno na turniru nije odraz slabosti momčadi nego mi jednostavno toga dana nije išlo. Nadam se da ću na sljedećem turniru pokazati svoju pravu vrijednost.

ALL TIME TABLICA

		GP	W	D	L	GG	GR	Pts	GD	%
1	Dado	109	65	20	24	210	122	215	88	65,75
2	Gogo	100	45	20	35	163	141	155	22	51,67
3	Ixa	110	45	32	33	162	132	167	30	50,61
4	Elvis	88	37	20	31	156	142	131	14	49,62
5	Zoran	110	41	30	39	136	123	153	13	46,36
6	Dario	109	43	21	45	167	157	150	10	45,87
7	Emil	24	7	8	9	21	29	29	-8	40,28
8	Kiki	74	14	20	40	68	136	62	-68	27,93
9	Marko	12	2	4	6	15	21	10	-6	27,78
10	Denis	38	3	6	29	21	90	15	-69	13,16
11	Valentin	12	0	1	11	4	30	1	-26	2,78

P - odigrano, **W** - pobjede, **D** - neriješeno, **L** - izgubljeno, **GG** - dani golovi, **GR** -primljeni golovi, **GD** - gol-razlika, **Pts** - bodovi, **%** - postotak

Svi službeni turniri su unijeti u ovu tablicu koju možete, zajedno s drugim informacijama, pogledati i na netu na adresi: http://move.to/ISS98
Ovom prilikom pozdravljam kolege (Emil, Jaje, Denis, Zen) koje nisu bile nazočne na posljednjem turniru.
Šaljite nam vaše komentare ili prijedloge (možda buduće sudionike turnira) na našu e-mail adresu: psxleague@usa.net.

Italija

Prvo što će prijatelji reći za mene je da konstantno mijenjam momčadi. Razlog tome leži u činjenici da svaki put želim iznenaditi i pokazati nešto novo. Ali je rezultat (čitaj, prvo mjesto) uvijek izostajao. Sve do posljednjeg turnira, kad sam, moram priznati, uz pomoć sportske sreće (koja prati hrabre), konačno osvojio titulu najboljeg. Možda Italija ostane mojim trajnim izborom. Ovom prigodom pozdravljam sve igrače i čestitam im na odličnoj igri, a kako sam odigrao, pročitajte...
Obzirom da talijanska reprezentacija ima najviše napadača (ukupno pet), nekako je bilo logično zaigrati formaciju 4-3-3 varijantu B s liberom. Inače, preferiram napadački nogomet s brzim proigravanjima i dubinskim loptama. Na poziciji libera igra mi Costacurta, ispred Cannavaro, a svi ostali obrambeni na pozicije stopera (ovisno o raspoloženju). S obranom sam igrao neku vrstu zone pokrivajući što više slobodne protivničke igrače, a tu bih samo naglasio potrebu za visokom koncentracijom. Dakle, nisam odmah srljao na protivnika koji posjeduje loptu.
Oduzetu loptu u obrani sam odmah slao jednom od trojice vezista. Albertini ili Di Livio bili su na desnoj strani (imaju dobro proigravanje), Di Biaggio na lijevoj zbog svoje brzine i stamine, a D. Baggio ili Maldini prema naprijed zbog dobrog šuta, odnosno dodavanja.
U napadu konstanta: Ravanelli desno, Vieri lijevo (oba imaju odličnu skok igru), Inzaghi (zmija) u sredini. Svako ubacivanje u igru je išlo preko Ravanellija (odnosno Vierija) koji glavom proigrava najbližem igraču. Kako ih je trojica, uvijek će se otvarati po bokovima (uključio sam CB Overlap taktiku), a sva dodavanja moraju biti brza (iz prve). Svaku prigodu za šut sam iskoristio ne čekajući eventualnu bolju poziciju.

Kornere i slobodne udarce izvodim opet na Ravanellija koji će već proigrati nekome koji iz prve puca...Naravno, slobodnjak možete iskoristiti i za izravni šut i to s Inzaghiem (da upravo sa njim!)
Psihološka borba je također bitna. Ovaj put sam obukao dres s brojem 13 uvjeravajući sve oko sebe (makar i podsvjesno) da sam zbog toga bolji. Makar malo su zadrhtali igrajući protiv mene...

Par riječi za kraj...

Naravno da se "bildanje" palčeva i ostalih prstiju ne može okarakterizirati sportom. No je li sve u bildanju tijela ili nabijanju kondicije? Naravno da nije. Natjecanje, druženje, sportski duh i, ponajprije, zabava osnovni su pojmovi sportskog druženja, a PlayStation sa svojom velikom i nadasve odličnom ponudom sportskih simulacija tu je neprijeporan vladar. ISS PRO `98 je samo još jedan dokaz toga. Na posljetku, poručio bih samo prijateljima: vidimo se na sljedećem turniru...

Warzone 2100

Moram priznati da me se rijetko koja igra dojmila poput ove. Neizmjerno teška, na trenutke nemoguća, što zbog broja i jačine protivnike, što zbog nedostatka vremena za izvršavanje postavljenih zadataka, ovo je vjerojatno najpotpunija strategija u realnom vremenu do sada.

piše **Tanja** VITAS

Igra je podijeljena u 3 kampanje od kojih svaka ima 10-ak misija. Naravno, ja ću vam otkriti tajne svake od njih.

PRVA KAMPANJA

MISIJA BR. 1

Scavenger Raiders

Sagradite bazu (komandni centar, istraživački laboratorij, elektranu i tvornicu). Sagradite nekoliko Machinegun Viper Wheels i uništite sve Scavengere kao i sve protivničke baze. Što bolje iskoristite postojeće resurse. Pokupite sva 4 artifakta i napravite istraživanje. Već ovdje vodite računa o koncepciji baze jer će vam ista ostati do kraja prve kampanje. Prije nego što ubijete posljednjeg protivnika, zaposjednite sve postojeće bušotine da bi u iduću misiju krenuli s maksimalnim resursima.

MISIJA BR. 2

Power Surge Detected

Branite bazu od protivničkih napada (postavite nekoliko tornjeva s mitraljezima na južnoj strani). Sagradite nove jedinice (dodajte još nekoliko vozila za popravljanje) i krenite na jug - uništite sve živo i mrtvo. I na ovom nivou postoje 4 artifakta prijeko potreban za daljnji tijek igre.

MISIJA BR. 3

Locate and Recover Artefacts

Istražite power module da biste nadogradili postojeću elektranu. Ukrcajte se u transporter i potražite jedini artifakt duboko u neprijateljskom teritoriju. Čim ga pokupite, možete se vratiti do zone za slijetanje i sačekati transporter (kraj misije).

MISIJA BR. 4

Investigate Structure

Ukrcajte najjače jedinice u transporter (može i jedan kamion za građenje). Čim sletite, rasporedite jedinice za obranu i sagradite nekoliko obrambenih građevina. Kad je zona za slijetanje osigurana (nema neprijateljskih jedinica u blizini), možete dopremiti dodatna pojačanja. Pretražite stari istraživački laboratorij i neprijateljsku bazu da biste došli do novih artifakata. Kad pokupite oba , vratite se do zone za slijetanje i sačekajte transporter. Ako ste gradili građevine, slobodno ih rasprodajte prije kraja misije i uštedite nešto novaca.

MISIJA BR. 5

Encoded Signals Detected

Ukrcajte najjače jedinice u transporter (po mogućnosti po jedan kamion za građenje i senzor). Organizirajte obranu zone za slijetanje, a onda krenite u istraživanje terena (senzor ima mnogo veći domet te otkriva neprijatelja i izvan vidnog polja). Čim otkrijete neprijateljsku bazu, moći ćete dovesti pojačanja. Uništite sve neprijateljske jedinice (NEW PARADIGM) i građevine i pokupite 4 artifakta.

MISIJA BR. 6

Enemy Attack

Branite bazu od početnih neprijateljskih napada (budući da se karta znatno proširila, otkrit ćete rupe u obrani baze na jugu). Organizirajte najjače jedinice i krenite u pohod na neprijateljske baze smještено istočno (desno), uništite sve baze i jedinice. I ovdje možete pokupiti 4 artifakta (nakon što uništite neprijateljske građevine). Oprezno napredujte i obratite pozornost na stalna neprijateljska pojačanja, kao i na neprijateljske bušotine. Uništite svu obranu oko neprijateljske zone za slijetanje da biste spriječili nove transporte jedinica.

MISIJA BR. 7

Establish a Forward Base

Jedna od težih misija zbog razbacanosti vaših jedinica po karti (kompjutor pamti položaj jedinica iz prošle misije) i broja neprijatelja koji se stalno iskrcavaju, a ni konfiguracija terena ne ide vam na ruku. Osigurajte označeno područje s najmanje 4 obrambena tornja (20 će biti dovoljno). Branite se od navale neprijateljskih jedinica, a zatim krenite u protunapad. Uništite sve. Budite oprezni jer će neprijatelj nastojati gomilati snage, a onda vas većim snagama napasti. Nikad ne šaljite kamione same, branite ih tenkovima jer neprijatelj voli postavljati zasjede.

MISIJA BR. 8

Enemy Transmissions Detected

Mogli ste pretpostaviti - najbolje jedinice su ostale na najgluplјem mogućem mjestu (najudaljenijem od zone za slijetanje) i zato ćete izgubiti dragocjeno vrijeme ako ih želite ukrcati u transporter (nastojte napuniti transporter s najbližim jedinicama koje mogu izdržati prvi neprijateljski udar).
Što brže, bez puno nepotrebne borbe, prebacite snage do druge zone za slijetanje (pozor, neprijatelja ima i više nego što se to u prvi mah čini, zato požurite).
Osigurajte drugu zonu za slijetanje i organizirajte novi transport. Sada možete pokupiti bilo koju jedinicu (bez obzira gdje se prije na karti nalazila) i pojačajte svoje ofenzivne snage.
Uništite sve protivničke jedinice (NEW PARADIGM) i baze.
Pokupite 3 postojeća artifakta i po mogućnosti istražite neki od njih prije kraja misije.

MISIJA BR. 9

Synaptic Link Location

Prije početka pokretanja nove invazije popravite oštećene jedinice i dodatno utvrdite bazu. Izgradite nova (poboljšana vozila) i ukrcajte jedinice u transporter. Po iskrcavanju osigurajte zonu za slijetanje i dovedite pojačanja.
Potražite protivničku bazu (NEW PARADIGM), uništite sve građevine i protivničke jedinice.
Obratite pozornost na povremene (stalne) transportere koji dopremaju svježe neprijateljske snage.
Naravno, pokupite 4 artifakta i istražite što više istih.

MISIJA BR. 10

Counter Attack

Ovaj ste put u obrambenoj misiji jer će vas napasti velike protivničke snage (jope NEW PARADIGM).
Zakrpajte rupe u obrani i po potrebi pojačajte i nadogradite bazu i jedinice.
Krenite u protunapad i uništite sve neprijateljske jedinice.

MISIJA BR. 11

New Objectives

Vremenski vrlo škakljiva misija - naravno, opet su vam najbolje jedinice ostale daleko od transportera i zato se morate snaći s onim najbližim (možda ćete morati drukčije razraditi taktiku).
Po slijetanju osigurajte zonu za slijetanje i dovedite pojačanja (pazite jer je vrijeme vrlo ograničeno pa ćete morati žrtvovati neke jedinice).
Uslijedit će nova poruka nakon koje po svaku cijenu morate spriječiti neprijatelja da pobjegne s artifaktom. Uništite neprijateljsko vozilo koje ga prevozi, a zatim uništite preostale jedinice.
Pokupite artifakt i vratite se do zone za slijetanje i pričekajte transporter.

MISIJA BR. 12

Incoming Transmission

Pripremite snage za novu invaziju i ukrcajte ih u transporter. Po iskrcavanju osigurajte zonu za slijetanje.
Uništite sve neprijateljske baze i pokupite 3 artifakta (klasika).
I ovdje možete iskoristiti svu novu tehnologiju koja vam stoji na raspolaganju.

MISIJA BR. 13

Defend & Fortify #1

Prvi dio ove misije je još vezan uz prvu kampanju, a nastavak se proteže na drugu.
Pripremite snage i ukrcajte ih u transporter da biste pomogli timu Beta.
...

Krenimo u nabrajanje izuma...

Jedan od prvih izuma bit će plamenobacač, kratkog dometa, ali iznimno efikasno uništava pješadiju i bunkere. Tu je i toranj s mitraljezom - u ranijoj fazi igre idealno obrambeno sredstvo. Nastavljamo s kupolom s kranom za popravljanje koji će montiran na vozilo itekako dobro doći jedinicama oštećenim u akciji.
I tako bi to moglo unedogled (vjerojatno ni cijeli PSX ne bi bio dovoljan za sve stvari koje možete vidjeti u ovoj igri).
Za one nevjerne u posljednjoj misiji dobivate "Gauss Gun" - top s ubrzanim subatomskim česticama nevjerojatne razorne moći, koji već svojom veličinom ulijeva strahopoštovanje. Tu je i "Vengence" šasija (iznimno skupa šasija koja se sporo proizvodi) na kojoj ćete preživjeti posljednju misiju - ako vozilo konstruirano na bazi ove šasije usporedite s nekim drugim, vidjet ćete zanimljivu razliku - golemo, a opet vrlo pokretno (mnogo brže nego neki mnogo manji modeli) i skoro neuništivo čudovište predstavlja pravu platformu za kraj. Da, prava stvar dolazi na samom kraju - "Archangel missile", višecijevni raketni bacač koji ispaljuje projektile goleme razorne moći i velikog dometa.

Pomoćne stvarčice

Kad čitate opise misija, pročitajte i opis sljedeće jer ćete otkriti neke sitnice kojima možete poboljšati svoju uspješnost u budućnosti.

Kad napokon dobijete (istražite) minobacače (mortar, bombard), a poslije i topništvo (Ground Shaker, Hellstorm), izgradite ih što više (zamijenite minobacače topništvom jer ima nevjerojatan domet i razornost). Na udaljenim mjestima postavite senzorske tornjeve i oko njih sagradite protuzračnu obranu i dva dobra bunkera (ostavite i jedan kamion da bi vršio popravke). U čemu je stvar?! Kako je domet topništva golem (skoro da može pucati preko cijele karte), sve što se pojavi u dometu senzora bit će gađano iz vaših topova.

Pripazite na iskustvo vaših jedinica (pogotovo komandnih) jer o tome ovisi brzina reagiranja, preciznost i ponašanje u borbi; komandne jedinice s većim iskustvom mogu navoditi veći broj jedinica (topništvo se ne ubraja u jedinice koje vodite jer im samo korigirate paljbu, tako da ih možete pridodati po želji).

Kombinirajte udarne jedinice različitih vozila kako bi jaka oružja čija je brzina pucnja kao po pravilu mala ostala zaštićena cijelo vrijeme (brze jedinice na zračnim jastucima kao i cyborge teško možete uništiti bez brzometnih topova).

Otkrivajte kartu malo po malo, kombinirajte napade dalekometnog topništva i brze udare tenkova. Ako imate vremena, nadograđujte jedinice i obranu baze.

Dobro naučite rukovati jopadom jer će vam nedostatak vještine znatno otežati posao.

Povremeno odmorite oči i smirite živce uz kavicu i čokoladicu.

Pomoćni izbornik s opcijama

Izgradnja jedinica - možete odabrati vrstu i broj jedinica koje želite proizvesti (vodite računa o preostalom "novcu" i maksimalnom broju jedinica koje možete proizvesti - 40). Poslije u igri možete proizvoditi letjelice i cyborge. Dakako, morate imati odgovarajuće tvornice da biste uopće nešto mogli proizvoditi. Osim toga, nova vozila i letjelice morate prvo dizajnirati i tek onda ih proizvesti.

Istraživanje - kad pokupite neki artifakt, on sa sobom donosi novu tehnologiju koju prvo morate istražiti. Često jedno istraživanje otvara nova - pogotovo kad je riječ o novom oružju. Da biste mogli istraživati, morate sagraditi istraživački laboratorij.

Izgradnja građevina - građenje obavljate kamionima (trucks). Istodobno možete graditi više građevina, ovisno o broju kamiona koje imate, ili pak ubrzati izgradnju s više kamiona istodobno. Dizajn se sastoji od nekoliko faza. Kad dizajnirate vozila, prvo možete odabrati jednu od šasija (oblika), koju ćete nakon toga postaviti na jedan od ponuđenih pogona. Na tako pripremljenu platformu možete postaviti neko oružje ili neki sistemski uređaj i to je to. Naravno, kombinacija je milijun, ali nisu sve korisne ni nužne (razvijajte svoju taktiku igranja). Za vrijeme dizajniranja igra je pauzirana.
Informiranje o misiji i rezultati istraživanja - stalno možete provjeriti cilj trenutačne misije i saznati sve nove informacije. Ovdje možete dobiti detaljne obavijesti o svakoj istraženoj tehnologiji (ali samo jednom) - njenu namjenu i karakteristike. Igra je pauzirana dok čitate/gledate informacije.

Komandne jedinice - izbor komandne jedinice, kao i zadavanje zadataka. Dostupno samo ako imate komandno vozilo(a).

Transporter - prikaz i izbor jedinica koje su u transporteru, kao i njegovo lansiranje - samo ako to misija nudi.

Podizbornik u kojem možete detaljno odrediti ponašanje jedinica u borbi - izabirete hoće li jedinica gađati iz daljine ili će uletjeti u blisku borbu, kako će se ponašati ako bude oštećena u borbi, hoće li uzvraćati paljbu, pucati po želji ili mirovati. Tu je i mogućnost čuvanja područja, kao i lovljenje protivnika. Na kraju su tu i opcije za povratak u bazu, transporter, slanje na popravak kao i recikliranje (uništenje) jedinice. Svaka jedinica koju posjedujete može imati drukčije parametre, što znatno poboljšava (nekad i odmaže) ponašanje jedinica u borbi.

ISTODOBNO MOŽETE PROIZVODITI, ISTRAŽIVATI I GRADITI VIŠE STVARI AKO IMATE VIŠE TVORNICA/LABORATORIJA/KAMIONA.

DRUGA KAMPANJA

MISIJA BR. 1
Defend & Fortify #2

Po slijetanju preuzimate komandu nad ostatkom Beta baze. Brže-bolje popravite oštećene građevine i pojačajte obranu.
Branite se od najezde neprijateljskih jedinica. Po potrebi dovedite pojačanja iz Alpha baze.
Po prvi ćete se put boriti s neprijateljskim letjelicama, zato izgradite protuzračnu obranu.
Uništite sve neprijateljske jedinice i baze. Ovdje možete pokupiti 3 nova artifakta.

MISIJA BR. 2
Transport Down

Nadogradite obranu Beta baze i popravite oštećene građevine. Istražite preostale tehnologije.
Pripremite spasilačke snage i ukrcajte ih u transporter.
Po slijetanju istražite novu teritoriju i pronađite oboreni transporter.
Oprezno rabite spasilačke snage jer pojačanja nisu dostupna.
Da biste završili misiju, osigurajte mjesto pada.

MISIJA BR. 3
Hold at all Costs

Branite bazu od neprijateljskih napada, nadograđujte obranu i jedinice.
Postupno locirajte i uništavajte neprijateljske jedinice i baze (ovaj put su to COLLECTIVE - samosvjesni strojevi).
Nivo vam nudi 4 nova artifakta - pronađite ih i istražite.

MISIJA BR. 4
Intercept Convoy

Pripremite snage za napad (po mogućnosti 10 teških topova - "heavy gun") i ukrcajte ih u transporter.
Po iskrcavanju osigurajte zonu za slijetanje.
Brzo krenite na gornji lijevi dio karte (prvo lijevo pa gore) i uništite neprijateljskog komandanta prije nego se uspije ukrcati u transporter.
U većini ćete slučajeva pri ovom napadu izgubiti svih 10 jedinica, ali je bitno da uništite neprijateljskog komandanta.
Dovedite nove snage (ako vam netko od onih 10 preživi, još bolje), uništite neprijatelja i domognite se artifakta.
Još samo ostaje da se vratite do zone za slijetanje.

MISIJA BR. 5
Destroy Enemy Air Base & Recover VTOLs

Branite bazu od neprijateljskih napada, po potrebi nadograđujte obranu i jedinice.
Krenite prema gornjem desnom dijelu i uništite sve neprijateljske jedinice i baze (COLLECTIVE).
Kad dobijete novu poruku, započnite sa spašavanjem što većeg broja civila, spriječite njihov pokolj i zarobljavanje te uništite neprijateljsku sletnu zonu.
Njam, njam - pokupite svih 6 artifakta (istražite što više tehnologija). Napokon VTOL pogon, a to znači letjelice.

MISIJA BR. 6
Destroy Power Plant

Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter. Osigurajte zonu za slijetanje. Uništite nuklearni reaktor i sve okolne građevine prije nego ga neprijatelj uspije pokrenuti.
Pokupite 3 postojeća artifakta i vratite se do zone za slijetanje.

MISIJA BR. 7
Capture NASDA Central

Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter. Osigurajte zonu za slijetanje. Po potrebi dovedite pojačanja, a zatim se bacite na uništavanje protivnika.
Uništite sve! Vodite računa da ne uništite NASDA centar prije nego ga zarobite jer će misija neslavno završiti.
Približite svoje jedinice NASDA centru da biste isti zarobili. I ovdje možete pokupiti 4 artifakta.
Kad ostvarite cilj vratite se do zone za slijetanje i čekajte transporter.

MISIJA BR. 8
Satellite Uplink Site

Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter.
Osigurajte zonu za slijetanje.
Uništite satelitsku antenu i svu obližnju obranu.
Pokupite 4 artifakta i vratite se do zone za slijetanje.

MISIJA BR. 9
Enemy Ground Launch

Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter.
Osigurajte zonu za slijetanje.
Uništite 4 postojeća protuavionska topa da bi vaši transporteri mogli neometano letjeti.
Pokupite artifakt (1) i vratite se do zone za slijetanje.

MISIJA BR. 10
Establish Safe Haven

Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter.
Osigurajte zonu za slijetanje.
Uništite sve neprijateljske građevine i jedinice. Pokupite 2 artifakta.

MISIJA BR. 11
Air Raid & Evac

Započnite s evakuacijom baze. Kako u transporter stane samo 10 jedinica, morate odrediti prioritete.
U transporter prvo ukrcajte topništvo i komandne jedinice jer su najvažnije za daljnji tijek igre. Ne zaboravite ni nekoliko kamiona.
Organizirajte obranu jednog dijela baze da biste što više jedinica uspjeli evakuirati.
Pokušajte sačuvati što veći broj jedinica tako da ih obranite od neprijateljskih zračnih napada.
Kad se transporter ponovno vrati, napunite ga novim jedinicama i lansirajte.
Ponavljajte postupak dok sve preostale jedinice ne budu evakuirane.
Prije nego što lansirate posljednji transporter, pokušajte rasprodati što više građevina (novci će vam poslije dobro doći).

PRVA KAMPANJA

MISIJA BR. 1

Establish a Forward Base

Osigurajte zonu za slijetanje od neprijateljskih napada. Počnite graditi novu bazu - kombinirajte osnovne građevine s obranom da biste smanjili gubitke. Požurite s građenjem elektrane i zaposjedanjem bušotina da bi novci stalno pritjecali. Po potrebi pozovite pojačanja. Uništite sve neprijateljske građevine i jedinice (NEXUS - glavni krivac za totalno uništenje na zemlji). Pokupite i istražite 2 artifakta.

MISIJA BR. 2

Launch Site Coordinates

Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter. Osigurajte zonu za slijetanje. Po potrebi dovedite pojačanja i krenite u akciju. Na lijevoj strani karte su silosi s nuklearnim raketama koje morate onesposobiti prije nego što lansiraju napad na vašu bazu. Kad to napokon uspijete obaviti, iznenadit će vas neugodna vijest - NEXUS vas obavještava da će uskoro bombe detonirati i lišiti vas ponajboljih jedinica. Brzo krenite na sjever pa onda na istok (gore desno) skrivši se iza visokih planinskih lanaca. Pazite da ne ostavljate topništvo jer ono po običaju kasni. Obratite pozornost na velik broj bunkera i utvrđenih topovskih mjesta koje morate što prije uništiti.

MISIJA BR. 3

Welcoming Committee

Jedinice angažirane u prijašnjoj misiji su privremeno izvan dometa i nemate s njima vezu (nemate ih). S preostalim snagama, pojačanim novim jedinicama (napravite ih kao i jedan MACHINEGUN VIPER WHEELS), krenite na sjever (gore) u pomoć Gama timu. Kad se približite bazi, uđite u nju samo s MG vozilom - ovo je zamka, izgubit ćete ne samo Gama bazu, nego i sva vozila koja u nju uđu (vozila su preuzeta od NEXUSa i kreću u borbu protiv vas). Uništite bivšu Gama bazu kao i sve NEXUS građevine i jedinice. Obratite pozornost na bazu smještenu lijevo od Gama baze jer ima nekoliko dalekometnih topova koji predstavljaju povećanu prijetnju (uklonite prijetnju letjelicama). Pokupite i istražite svih 5 artifakata.

MISIJA BR. 4

Team Alpha Reinforcements

Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter. Osigurajte zonu za slijetanje. Krenite na jug (dolje) prema posljednjem položaju Alfa tima i to po desnoj strani. Nastojte biti što više zaklonjeni planinama. Pozovite pojačanja, pogotovo protuavionske topove. Kad stignete do Alfa tima, započnite s povlačenjem prema zoni za slijetanje istim putem kojim ste i došli. Obratite pozornost na stalne neprijateljske transporte koji donose svježe jedinice. Požurite!

MISIJA BR. 5

NEXUS Takes Control

NEXUS ima zanimljivu osobinu (jednu od mnogih neugodnih iznenađenja koje će vam servirati), može preuzimati vaše jedinice i građevine - bilo gdje i bilo kad. Prva stvar koju morate napraviti je istraživanje "Resistance Circuits" što vam ga je priskrbio Alfa tim jer ćete na taj način spriječiti (uveliko smanjiti) daljnje preuzimanje. Nadograđujte građevine i nadomjestite jedinice koje ćete izgubiti zbog NEXUSa. Uništite sve NEXUSove građevine i jedinice uključujući i one koje vam je preuzeo.

MISIJA BR. 6

Beta Team #2 Meets Up with Team Gamma

Preuzimate kontrolu nad skupinom vozila koje su preživjele nuklearnu eksploziju iz 2. misije. Pridružite im jedinice iz Gama baze i vratite se u "sigurnost" Gama baze. Nadogradite Gama bazu svim postojećim obrambenim sustavima. Koristite obje baze za pripremanje napada na NEXUSove jedinice i građevine. Iz NEXUSove baze pokupite 4 artifakta i istražite ih.

MISIJA BR. 7

Fire From the Skies

Pripremite snage za evakuaciju - rasprodajte građevine i preselite bazu na Gama lokaciju. Novo neugodno iznenađenje čeka vas u obliku LASSATa (satelita s laserom) koji će započeti uništavati na sjevernoj strani (na vašu sreću, za sada je satelit neprecizan). Pripremite napad na bazu na jugu (dolje) i zauzmite raketne silose. Kako će iduća misija biti najteža u igri (skoro nemoguća), imajte na umu da u ovoj misiji morate pripremiti osnove za uspjeh sljedeće misije. Na platou desno od Gama baze napravite novu bazu sa svim mogućim građevinama, hrpom protuavionskih topova i topništvom. Sjeverno postavite nekoliko senzora da biste na vrijeme otkrivali neprijateljske jedinice. Kad oslobodite silose na jugu, tu sagradite još jedan istraživački laboratorij i dobro ga zaštitite. Prebacite artiljeriju dolje na jug. Pokupite 3 artifakta blizu silosa i istražite ih.

MISIJA BR. 8

NEXUS Counter-Attacks

U južnom laboratoriju započnite s istraživanjem "Nexus Intruder Programa" da biste dobili pristup kodovima za lansiranje raketa. Branite sve baze od napada protivničkih jedinica i postupno preselite sve na jug. Sa sjeverne strane opet će vas napasti LASSAT, ovaj put smrtonosno uništavajući sve pred sobom. Nemojte previše nadograđivati baze na sjeveru jer će to biti uzaludno. Kad probijete NEXUSovu zaštitu, bacite se na istraživanje prvog koda, a zatim i drugog i trećeg, jer će misija završiti tek kad uspješno ispalite rakete i uništite LASSAT. Pokušajte sagraditi što bolju bazu na jugu (ne trebate previše obrane).

MISIJA BR. 9

Attack NEXUS Final Base

Posljednja misija u igri nije pretjerano teška ako stvari na početku dobro postavite. Vaša vam baza služi samo kao sredstvo za istraživanje i proizvodnju novih snaga tako da trebate izgraditi sve građevine (tvornice, elektrane i laboratorije) jer to poslije neće biti moguće, a vi ćete biti osakaćeni. Obrambene sustave možete redom rasprodati. Na karti je velik broj bušotina - zaposjednite ih sve - nemojte zaboraviti odgovarajući broj elektrana (1 na 4 bušotine) i imat ćete love na bacanje (vozila bazirana na "Vengence" šasiji su iznimno skupa). Vrijeme na vrhu ekrana vas samo obavezuje na lansiranje prvog transportera. Pripremite snage za napad i ukrcajte ih u transporter (uzmite nekoliko protuavionskih topova i kamiona). Osigurajte zonu za slijetanje (izgradite dosta protuavionskih raketa "Vindicator" i hrpu topništva, na rubovima trenutačnog prostora postavite senzore), izgradite VTOL platforme i odjeljenje za popravljanje. Vrijeme više nije ograničeno. Požurite s pojačanjima, ali ne srljajte u napad - prvo topništvom očistite bazu s lijeve strane. Strategijski smješteni senzori omogućit će vam uništavanje protivničkih baza bez gubitaka i sigurnu obranu od protivničkih napada. 3 artifakta su smještena gore lijevo (GAUSS GUN), nešto niže od vaše zone za slijetanje i malo lijevo (VENGENCE ŠASIJA) i južno dolje od vaše baze (ARCHANGEL MISSILE). Pokupite ih što prije i istražite kako biste olakšali razbijanje protivničke obrane. Uništavajte baze postupno, kombiniranim tenkovskim, zračnim i topničkim napadima (obratite pozornost na velik broj senzora na okolnim brdima). Stalno nadopunjavajte izgubljene jedinice - ovdje nema svrhe voditi računa o iskustvu. Uništite sve baze pa se bacite na posljednje NEXUSovo uporište. Zavalite se u fotelju i pogledajte završnu animaciju.

Toliko od mene...

Velika zahvala kreatorima igre (i bućici) na jedinstvenom užitku, a posebno zbog neobjavljivanja kodova za varanje koji bi taj užitak uskratili.

Građevine

Prva stvar je da ne možete graditi unedogled jer je broj građevina ograničen (izostavite opasavanje baze Kineskim zidom)

KOMANDNI CENTAR

središnja komandna građevina, bez nje nemate minikartu (radar) kao ni dobar dio opcija. Možete imati samo jedan

ISTRAŽIVAČKI LABORATORIJ

istraživanje. Poslije ga možete nadograditi - brže istraživanje, kao i naprednija tehnologija

ELEKTRANA

bez nje nema love. Na jednu elektranu možete povezati do 4 bušotine i tako po potrebi izgradite još koju. Poslije je možete nadograditi, što dovodi do boljeg iskorištenja energije.

NAFTNA BUŠOTINA

izvor energije/novca. Možete je izgraditi samo na određenim mjestima. Zaposjednite ih što više da ne biste imali problema s novcem.

SERVIS

služi za brzo i efikasno popravljanje jedinica, kao i za njihovo recikliranje

VTOL PLATFORMA

popravak i naoružavanje letjelica

TVORNICA

izgradnja vozila. Možete je više puta nadograditi - brža proizvodnja, veći stupanj tehnologije koju možete proizvoditi. Svakoj tvornici možete odrediti mjesto gdje će se proizvedene jedinice okupljati

TVORNICA ZA CYBORGE

proizvodnja robota. Roboti se automatski nadograđuju kako nove tehnologije postaju dostupne. Svakoj tvornici možete odrediti mjesto gdje će se proizvedeni roboti okupljati

TVORNICA ZA VTOL LETJELICE

izgradnja letjelica. Možete je više puta nadograditi - brža proizvodnja, veći stupanj tehnologije koju možete proizvoditi. Svakoj tvornici možete odrediti mjesto gdje će se proizvedene letjelice okupljati Od ostalih građevina, tu su različiti senzori, obrambene građevine (bunkeri, tornjevi, protuavionski topovi, artiljerije, razne utvrđene pucaljke). Ima ih mnogo i kako vaš tehnološki nivo raste, tako se one mijenjaju. Njihov ćete broj prilagoditi situaciji na terenu.

WCW nWo Thunder

piše **Tanja** VITAS

Trikovi

Kad igrate BATTLE ROYAL i energija vam padne u crveno područje ili vam trepće crveno, izađite iz ringa i odmjerite snage (TEST OF STRENGTH) s 30.
Imate li kakvo oružje, pokušajte njime pogoditi protivnika izbliza i to što više puta; ne lupajte bez veze dok ste vi u ringu, a on izvan njega i obrnuto.
Oružjem (pritom ne mislim na TV, nego na nešto kao stop znak) pokušajte udariti protivnika pritišćući S, a kad se dotični nađe na podu, razvalite ga Xom.
Ako igrate turnir i želite brzu i jednostavnu pobjedu, izađite iz ringa prije protivnika i udarajte ga oko 5 sekundi.
Zatim sa = pozovite pomoć - dok vaš partner mlati protivnika, vratite se u ring da biste poništili kazneno vrijeme.
Sad se, zabave radi, možete opet išetati iz ringa i u paru dokrajčiti protivnika koji će ionako biti diskvalificiran zbog predugog zadržavanja izvan ringa.

Osnovni potezi

Osnovni potezi (vrijede kad gledate na desnu stranu) koje mogu izvesti svi borci.

- □ udarac desnom šakom
- △ šamarčina lijevom rukom
- ⊗ udarac nogom
- ↓⊗ skok i udarac s obje noge
- ←□ prebacivanje preko boka
- ↑□ hvatanje za glavu i prebacivanje preko ramena
- △□ hvatanje oko struka i prebacivanje preko sebe
- ↓□△ BACK BREAKER - zahvat oko struka i lomljenje preko koljena
- ↑△△ BODY SLAM - međunožni hvat s prebacivanjem
- ↓△ ABDOMINAL STRETCH - lomljenje kralježnice
- ↑△START GORILLA PRESS SLAM - hvatanje, podizanje i prebacivanje preko glave
- ←⊗START izbacivanje iz ringa
- ←+START hvatanje za ruku i "odbijanac" od konopca
- ↑START odmjeravanje snage
- ←START ili →START izlaženje i ulaženje u ring i penjanje (ovisno gdje se nalazite)
- SELECT poziv upomoć (dolazi borac koji se bori na vašoj strani)
- 1+0 hvatanje (nakon toga možete izvesti neki od poteza)

PROTIVNIK LEŽI NA PODU

- □ ELBOW DROP - bacanje na protivnika i udaranje laktom
- △ LEG DROP - bacanje na protivnika i "nasjedanje" na nj
- ⊗ KNEE DROP - bacanje na protivnika i udarac koljenom
- ↓⊗ "cipelarenje"
- ↑+○ "pomaganje" protivniku da stane na noge
- ↓+←+○ povlačenje protivnika po podu
- 0 nalijeganje na protivnika - nakon tri sekunde pobjeda je vaša

PROTIVNIK TRČI PREMA VAMA

- □ CLOTHESLINE - obaranje protivnika nadlakticom
- △ SPIN KICK - okret i udarac rukom

PROTIVNIK NASLONJEN NA KONOPAC

- □ udarac laktom
- △ šamaranje
- ⊗ udarac koljenom

KADA SE VAŠ BORAC USPENTRA NA KONOPAC

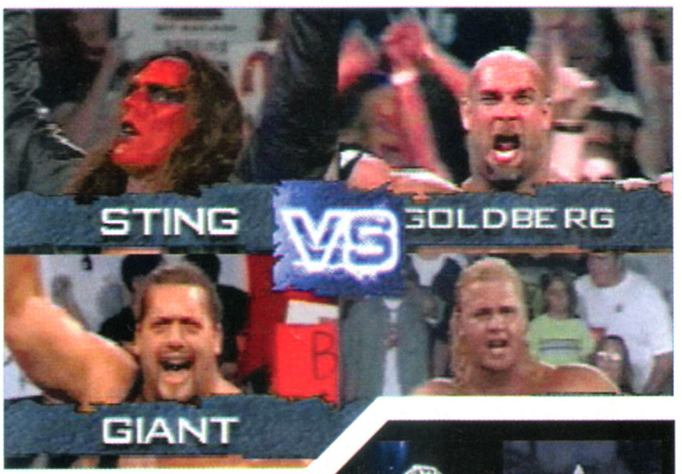
- □ ELBOW DROP - skok i udarac laktom
- △ LEG DROP - skok i udarac nogama ili stražnjicom (ovisno o položaju protivnika)
- ⊗ KNEE DROP - skok i udarac koljenom
- ↓⊗ DROPKICK - skok i udarac s obje noge

POTEZI S "ORUŽJEM"

- □ udaranje
- ⊗ bacanje ili udaranje

ORUŽJA

bejzbol palica, stolica, stop znak, televizor, gitara, koš za smeće, štaka, medvjedić, bačva, lampa, ljestve.....



Kod izbora boraca ne gledajte samo sliku, nego obratite pozornost na snagu (MIGHT METAR). Isto tako, odaberite borca čije poteze poznajete i dobro ste ih uvježbali jer u ključnim trenucima spretnost na joypadu zlata vrijedi.
Kad je riječ o energiji, kad god se nađete u gabuli, odmjerite snage.

Zahvati

- □⊗ POWERBOMB - hvatanje oko struka, podizanje i bacanje
- △○ PILEDRIVER - hvatanje oko struka i ateriranje na glavu
- ←△ VERTICAL SUPLEX - prebacivanje preko ramena
- ↓↓↓ oslobađanje od protivničkog zahvata (bacanje preko ramena)

Ako ste manji od protivnika

- ←□⊗ FRANKENSTEINER - skok za vrat i prebacivanje
- ↑□△ HEAD SCISSORS - skok za vrat i bočno prebacivanje
- ↓⊗ "zakucavanje" šakom (kad je protivnik naslonjen na konopac)

Ako ste veći od protivnika

- ↑□⊗ BELLY BUSTER - hvatanje rukama za glavu i prebacivanje preko ramena
- →△△ gušenje nogom (kad je protivnik naslonjen na konopac)

Kodovi za varanje

NA UVODNOM EKRANU:
VELIKE GLAVE R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R2 SELECT
VELIKE GLAVE; RUKE; STOPALA I ORUŽJE:
R2 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 SELECT
MIGHT METER L2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2 L1 L1 L1 L1 R1 R1 R1 R1
SVI MOGUĆI BORCI R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1 R2 R2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 SELECT
NA EKRANU S OPCIJAMA
IZBOR BORILIŠTA R1 R2 R1 R2 SELECT (SELECT - IZBOR BORILIŠTA))
Ako rabite kod za sve borce, dobit ćete još cijeli niz dodatnih likova, kao što su hostese na mečevima, komentatore, hrpu ljudi koji su radili igru i neke imaginarne likove... Koje?! Pa imate prstiće, otipkajte kod i uživajte.

Slijedi popis specifičnih poteza za većinu boraca i neke karakteristike (visina, težina i grupa kojoj pripadaju).
Treći potez se može primijeniti samo kad je protivnikova energija u crvenom području, tzv. završni udarac!
Visina je dana u feetima (stopama) i inchima (colima) (1ft=30,48cm, 1in=2,54cm), a težina u funtama (1lb=0,454kg), pa računar u ruke i vježbajte matematiku.

ime	grupa	visina	težina	kateg.			
Hollywood Hogan	NWO Hollywood	6'8"	275	Laka	KNEE BASHES ⊗◎◎	BIG BOOT PROTIVNIK BJEŽI △△△	HOGAN LEG DROP NA PODU ↑□□⊗
Bret "The Hitman" Hart	WCW	6'1"	234	Laka	LEG SWEEP □□□	ATOMIC HEADBUTT NA PODU △□□	SHARPSHOOTER NA PODU ↓□△□
Sting	NWO WolfPac	6'3"	252	Laka	DEATH DROP △△◎	STINGER SPLASH U KUTU ⊗◎⊗	DEATH LOCK NA PODU ↓□⊗□
Lex Luger	NWO WolfPac	6'4"	270	Laka	ATOMIC DROP ⊗⊗◎	DIVING CHLOTHESLINE TRČEĆI △△△	TORTURE RACK ↑△□△
The Giant	NWO Hollywood	7'4"	540	Teška	ON HAND PANCAKE □△△	CHOKE LIFT ↑△□	CHOKE SLAM ↑⊗◎◎
Diamond Dallas Page	WCW	6'5"	235	Laka	SIDE SUPLEX □□⊗	BACK SPLASH △◎◎	DIAMOND CUTTER ↑⊗⊗◎
Raven	RAVENS Flock	6'1"	237	Laka	CHEAP SHOT □⊗□	ARM FLIP →⊗◎	EVENFLOW DDT ↓→△△
Saturn	WCW	5'10"	235	Laka	POWER SLAM ⊗◎⊗	GARGOYLE SUPLEX ←⊗⊗	DEATH VALLEY DRIVER ↑⊗⊗⊗
Goldberg	WCW	6'3"	285	Laka	Spear ↓△◎◎	GORILLA PRESS SLAM △◎◎	JACKHAMMER ↑△△△
Kevin Nash	NWO WolfPac	7'1"	367	Teška	SIDE SUPLEX □□△	CHOKE LIFT ↑△□	JACKKNIFE PWRBOMB ↑□⊗□
Scott Hall	NWO Hollywood	6'7"	287	Laka	HEADBUTT ⊗□□	SNAP AB SUPLEX ←△◎	OUTSIDERS EDGE ↑□□⊗
Curt Hennig	NWO Hollywood	6'3"	262	Laka	BACK SUPLEX ↑⊗□	SNAP SUPLEX ⊗⊗□	HENNING PLEX ←△△□
Macho Man Randy Savage	NWO WolfPac	6'1"	235	Laka	FACE SMASH □⊗⊗	SIDE PANCAKE △△□	FLYING ELBOW DROP NA G. K.* ↑△◎△
Rick Steiner	WCW	5'11"	248	Laka	BACK PANCAKE ↓△◎	POWERSLAM □□□	FOOTBALL TACKLE ↓△◎◎
Scott Steiner	NWO Hollywood	6'1"	235	Laka	BACK HITS ↓△◎	DOUBLE UNDERHOOK ⊗⊗⊗	STEINER RECLINER NA PODU ↓□□△
Chris Jericho	WCW	5'11"	225	Laka	TORSO FLIP ←⊗□	SWINGING HEAD CISSORS △□△	LION TAMER NA PODU ↓□□□
Brain Adams	NWO Hollywood	6'6"	322	Laka	LEG SWEEP □□□	BACK SPLASH △◎◎	TILT A WHIRL ↑△△△
British Bulldog	WCW	5'11"	253	Laka	FACE SMASH □⊗⊗	ATOMIC HEABBUTT NA PODU △□□	OKLAHOMA SLAM ↑□□□
Booker T	WCW	6'3"	258	Laka	SCISSOR KICK ↑△□	HARLEM FLIP △◎△	HARLEM HANGOVER NA G. K. ↑△△△
Dean Malenko	4 Horseman	5'9"	216	Laka	BACK PANCKE ↓△◎	SNAP SUPLEX ⊗⊗□	TEXAS CLOVERLEAF NA PODU ←△□□
Wrath	WCW	6'1"	297	Laka	KNEE BASHES ⊗◎◎	DEATH PENALTY △□□	MELTDOWN ←△△△
Ultimo Dragon	WCW	5'7"	175	Laka	TORSO FLIP ←⊗□	HEAD SCISORS △□△	DRAGON SLEEPER ↓□△□
Billy Kidman	RAVEN'S Flock	5'10"	185	Laka	**REVERSE SIDE UPLEX** □□⊗	HEAD SCISORS △□△	7- YEAR INTH NA G. K. ↑△△△
Disciple	NWO Hollywood	6'4"	226	Laka	BACK SUPLEX ↑⊗□	SCOOP SLAM □□□	APOCALYPSE ←□⊗⊗
Chris Benoit	4 Horseman	5'10"	220	Laka	GERMAN SUPLEX □△□	FLYING HEADBUTT NA G. K. ↑□△△	CRIPPLER CROSSFACE ←△△□
Scott Norton	NWO Hollywood	6'3"	335	Laka	BACK HOTS △△△	BIG BOOT □□□	HOULDER BREAKER ←△◎◎
Konnan	NWO WolfPac	6'2"	250	Laka	TORSO FLIP ←⊗□	DIVING CHLOTHESLINE TRČEĆI △△△	TEQUILA SUNRISE NA PODU ↓□□□
Jim "The Anvil" NeidHart	WCW	6'2	273	Laka	LEG SWEEP □□□	GARGOYLE SUPLEX ←⊗⊗	FOOTBALL SUPLEX ↓△◎◎
Rowdy Roddy Piper	WCW	6'1	240	Laka	FACE SMASH □⊗⊗	ATOMIC HEDBUTT △□□	SLEEPER ←△◎◎
Buff Bagwello	NWO Hollywood	6'3"	250	Laka	KNEE BASHES ⊗◎◎	SCOOP SLAM □□□	BLOCKBUSTER →△△◎
Kanyon	WCW	6'5"	252	Laka	KAYON DRIVER ⊗◎⊗	DOUBLE UNDERHOOK ⊗⊗⊗	FLATLINER ←⊗⊗⊗
Alex Wright	WCW	6'2	220	Laka	BELLY TO BACK ↑□⊗	ARM FLIP →⊗◎	GERMAN SUPLEX ↑□△□
Eddy Guerrero	WCW	5'9"	205	Laka	TORSO FLIP ←⊗□	HEAD SCISSORS △□△	FROG SPLAH NA G. K.* ↑△◎◎
Van Hammer	RAVEN'S Flock	6'6"	275	Laka	BACK SUPLEX ↑⊗□	GARGOYLE SUPLEX ←⊗⊗	TILT A WHIRL ↑△△△
Stevie Ray	WCW	6'5"	292	Laka	BACK HITS △△△	HARLEM FLIP △◎△	SHOULDER BREAKES ←△◎◎
Scotty Riggs	RAVEN'S Flock	6'0"	224	Laka	ATOMIC DROP ⊗⊗◎	ARM FLIP →⊗◎	BLOCKBUSTER →△△◎
Horace	RAVEN'S Flock	6'2"	240	Laka	BACK HITS △△△	GARGOYLE SUPLEX ←⊗⊗	MELTDOWN ←△△△
Rey Mysterio Jr.	WCW	5'6"	155	Laka	TORSO FLIP ←⊗□	HEAD SCISSORS △□△	HENNING PLEX ←△△□
Lodi	RAVEN'S Flock	5'10"	220	Laka	POWERSLAM ⊗◎⊗	ATOMIC HEADBUT NA PODU △□□	DEATH VALLEY DRIVER ↑⊗⊗⊗
Sick Boy	RAVEN'S Flock	6'3"	250	Laka	SPEAR ↓△◎◎	BACK SPLASH △◎◎	OKLAHOM SLAM ↑□□□
Disco Inferno	WCW	6'1"	240	Laka	LEG SWEEP □□□	SIDE PANCAKE △△□	APOCALYPSE ←□⊗⊗
Ernest "The Cat" Miller	WCW	6'2"	245	Laka	SCISSOR KICK ↑△□	FLYING HEADBUTT NA G. K. ↑□△△	STEINER RECLINER NA PODU ↓□□△
Barbarian	WCW	6'4"	300	Laka	BACK HITS △△△	GORILLA PRESS SLAM △◎◎	MELTDOWN ←△△△
Meng	WCW	6'4"	310	Laka	CHARGING TACKLE ↓△◎◎	SCOOP SLAM □□□	SHOULDER BREAKER ←△◎◎
Fit Finley	WCW	5'9"	215	Laka	LEG SWEEP □□□	DEATH PENALTY △□□	CRIPPLER CROSSFACE NA PODU ←△△□
Reese	RAVEN'S Flock	7'2"	360	Teška	Side Suplex □□△	CHOKE LIFT ↑△□	CHOKE SLAM ↑⊗◎◎
Chavo Guerroro	WCW	5'10"	195	Laka	TORSO FLIP ←⊗□	SNAP SUPLEX ⊗⊗□	EVENFLOW DDT ↓→△△
La Parka	WCW	6'4"	232	Laka	KNEE BASHES ⊗◎◎	HEAD SCISSORS △□△	LION TAME NA PODU ↓□□□
Eric Bischoff	NWO Hollywood	6'0"	185	Laka	CHEAP SHOT □⊗□	DOUBLE UNDERHOOK ⊗⊗⊗	FIGURE FOR ↓□△□
Mene Gene	WCW	5'7"	160	Laka	DEATH DROP △△◎	FALLAWAY SLAM ←△◎	TORTURS RACK ↑□△□
Elizabeth	NWO Hollywood	5'9"	120	Laka	ATOMIC DROP ⊗⊗◎	HEAD SCISSORS △□△	FLYING ELBOW DROP NA G. K. ↑△◎△
Arn Anderson	4 Horseman	5'10"	250	Laka	SPINE BUSTER ↓△◎	GORILLA PRESS SLAM △◎◎	EVENFLOW DDT ↓→△△
Bobby "The Brain" Heenan	WCW	5'9"	200	Laka	POWERSLAM □□□	SPLASH ⊗◎⊗	JACKHAMMER ↑△△△
Kimberly	WCW	6'0"	130	Laka	FACE SMASH □⊗⊗	ATOMIC HEDBUTT △□□	DIAMOND CUTTER ↑⊗⊗◎
Larry Zybsko	WCW	6'0"	240	Laka	CHARGING TACKLE ↓△◎◎	GARGOYLE SUPLEX ←⊗⊗	GRAPEVIN SUBMISION ↓□△□
Sonny Oono	WCW	5'7"	140	Laka	BODY SCISSORS ←⊗□	DIVING CHLOTHESLINE △△△	TEXAS CLOVERLEAF NA PODU ←△□□
Steve McMichael "Mongo"	4 Horseman	6'3"	250	Laka	KNEE BASHES ⊗◎◎	ARM SUPLEX ⊗⊗⊗	FOOTBALL TACKLE ↓△◎◎
Kaz Hayashi	WCW	5'9"	165	Laka	SCISOR KICK ↑△□	HEAD SCISSORS △□△	DRAGON SLEEPER ↓□△□
Jimmy Hart	WCW	5'10"	160	Laka	ATOMIC DROP ⊗⊗◎	BACK SPLASH △◎◎	FLATLINER ←⊗⊗⊗
Rick Rude	NWO Hollywood	6'3"	230	Laka	KNEE BASHES ⊗◎◎	SPIKE SLAM △□□	HENNING PLEX ←△△□
Mike Enos	WCW	5'11"	240	Laka	MEAN MIKE DRIVER ⊗◎⊗	FALLAWAY SLAM ←△◎	REVERSE NECKBREAK ←□⊗⊗
Psychosis	WCW	5'11"	240	Laka	TORSO FLIP ←⊗□	FLYING HEADBUTT ↑□△△	TEQUILA SUNRISE ↓□□□
Juventud Guerrera	WCW	5'7"	155	Laka	SCISSOR KICK ↑△□	HEAD SCISSORS △□△	7-YEAR INTH ↑△△△
Rick Fuller	WCW	6'5"	285	Laka	FOREARM SMASHES △△△	GORILLA PRESS SLAM △◎◎	TILT A WHIRL ↑△△△

*G.K. - GORNJI KONOPAC

Ljeto je počelo, a vi se još niste maknuli od PlayStationa...frikovi! No dobro, niste ni tako loši, bar čitate ovaj ljetni dvobroj PSX-a, uživajte u ovim glupostima jer sljedeće stižu tek u 9. mjesecu. Dotad skinite žen.., ovaaaj, oči s vašeg televizora, i uživajte u ljepotama koje vam pružaju plaže Jadrana (nudističke, naravno)... :)...

CHROMASONIC ALPHASMART 2000 KEYBOARD

MOGU I BEZ MONITORA

Za cijenu od £234 ova tipkovnica će vam omogućiti da pišete bez pomoći vašeg računala ili, pak, monitora. S ugrađenim LCD ekranom i 128 Kb RAM-a, ima mogućnost memorirati oko 64 stranice teksta. Nakon uporabe donesete tipkovnicu doma, priključite je na računalo i spremite sve podatke na svoj hard disk. Stoga, ako vam je laptop preskup, a ionako bi vam trebao samo za pisanje teksta, ovo je pravo rješenje za vas.

JVC RD-MD5 POWERED WOOFER CD/MINIDISC SYSTEM

BEACH PARTY

Kao stvoren za zabave na otvorenom, ovaj mali kazetofon JVC-a ima izlaz od 50W, MiniDisc recorder, CD player, AM/FM radio, daljinski. Da sve bude još bolje, imate li baterije, moći ćete ga donijeti na plažu i ondje se upucavati tetkama uz glazbu iz Terminatora koja će treštati iza vas. No, kako ova stvarčica, između ostalog, posjeduje i par jačih woofera, budite oprezni, možda netko na plaži ne voli Terminatora... Uspjeh je zajamčen, cijena nije, £300.

LEGO

E, JE L' NETKO ČUO ZA STAR WARSE?!

Definitivno, još niste čuli za "novi" film pod imenom Star Wars Episode 1 The Phanton Menace koji upravo osvaja Ameriku... O.K., svi znamo da su Star Warsi sastavljeni od 13 dijelova i da je prvo snimljen Star Wars: A New Hope, zatim Empire Strikes Back, Return Of The Jedi... i na kraju Phantom Menace, 1999. godine. Kako je i originalna verzija postigla golem uspjeh, nije ni čudo što su 1997. izdani ponovno, i to s poboljšanim efektima, zasluživši tako naslov najgledanijeg filma. To su, dakako, svi trgovci vrlo dobro iskoristili i iskomercijalizirali Star Warse do krajnjih granica pa smo tako mogli kupiti Star Wars maske, majice, vrećice, igre, CD-e i, naravno, igračke. Prije par brojeva Star Warse ste mogli vidjeti u Micro Machines izdanju, a i Lego je, evo, prihvatio Star Wars standard - jednostavno nije mogao odoljeti, a da ne napravi svoju kolekciju. Tako se sada djeca već od malih nogu mogu provozati u X-Wingu, A-Wingu ili pak TIE Fighteru i poigrati se s Luke Skywalkerom i Darth Waderom. Lego je organizirao i vrlo kvalitetan site u Flashu koji vam također preporučujem da pogledate. Adresa je http://www.lego.com.

AUDIOGRAPH SOUND RECORDER

20 SEKUNDI

"Kad smo došli ondje, bilo su samo dvojica; jednom je virio pištolj iz džepa, drugi je rekao: 2 tone droge je skriveno iza... klik. K vragu, ovo može snimati samo 20 sekundi. E, da to je mali Audiograph, (DSG :)) Digitalni Snimač Glasa, koji dolazi s trima audiokarticama. Kako se na jednu može snimiti samo 20 sekunda glasa, nismo uspjeli snimiti drugi dio ove tajne poruke. Stoga, ako želite impresionirati žensku, radije ju izvedite van, ovo je definitivno promašaj, a još treba izdvojiti £25, pihh...

AUTOTASER CAR PROTECTION SYSTEM

CAN'T TOUCH THIS!

Želite li osigurati svoj auto, stanite - to nije potrebno. Možete jednostavno kupiti ovaj alarm i odmah poslati lopova na smrtnu kaznu! Kako? Pa to bar nije teško: 50 000 volti, 5 900 mW snažan izlaz i 130dB truba trebalo bi biti čisto dovoljno. Pokušajte ukrasti auto s ovim ljepotanom ugrađenim unutra i spremni ste za jedno poprilično neprijatno iznenađenje. Radi zbilja odlično, samo budite sigurni da ste ga isključili prije nego što ga počnete vaditi iz auta. Cijena: £170.

NAKAMICHI SOUNDSPACE 8 MUSIC SYSTEM

LIJEPE LI SLIKE

Gdje si je kupila? Baš je supač! Ma da, znam, ubola sam je na nekoj rasprodaji u tehničkom dućanu, daj zamisli.. i još na kutiji piše: "5 CD autochanger, 30 stanica AM/FM radio, aktivni subwoofer sa satelitskim zvučnicima, daljinski upravljač i sve to kao slika". Naime, pošto su dimenzije ove linije male, a i ne teži previše, ona se može objesiti na zid, a ima i "svemirski zvuk (8)". Odličan dizajn, superzvuk, definitivno nešto za što se isplati izdvojiti novce, no nije li £1100 ipak malo previše?

DRAGONFLY REMOTE CONTROLLED BLIMP

LET ZEPPELIN

Kupite si jednog ovakvog, pripalite ga i snimate odozdo u krupnom planu kako gori i pada, dodajte malo vrištanja i eto - upravo ste snimili veliku nesreću sa zepelinom. No ako niste destruktivan tip, možete jednostavno kupiti helij, 2xAAA i 2xAA baterije i provozati ovaj zepelin od 5m dužine po gradu. S prilagođenim komandama za jednostavno upravljanje može ga voziti svatko, no pripazite - domet je samo 15m. Jednostavno se kontrolira, zabavno ga je voziti, što vam još treba? Pa, novci, naravno (cijena 183 funta).

...gluposti, gluposti, gluposti, glavna su tema ove rubrike. Stvarčice koje nisu prijeko potrebne ni korisne, no izdvajaju se po specifičnom dizajnu ili pak uporabi (npr. detektor za kukce). No kako takve stvarčice nije lako pronaći, pozivamo vas na suradnju. Ako znate za neku sličnu glupost, javite (može samo adresa web stranice) na mail zakon7@yahoo.com. Hvala!

Danijel Milčić

ZOLA

SVE ZA
PlayStation
IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

1 Mb
MEMORY
CARDS

NOVO!

PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

DUAL FORCE™
PSX ANALOGUE JOYPAD

PSX I JOYPADS

www.zola.hr

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5-10%

NOVO!

TRGOVINA PUTEM INTERNETA

DUAL FORCE™
STEERING WHEEL
With Foot Pedals

YAMAHA, SAITEK, LMP JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM INTERNETA NA ADRESI www.zola. hr

Zvuk koji divlje udara !!!

SONY

WM-FX181

- FM/AM
- Mega Bass (uklj/isklj)
- 24 sata trajanja baterije
- Dostupan u crnoj, zelenoj plavoj i srebrnoj boji

- Digitalni prijemnik FM/AM (25+5 memorija za pohranu stanica)
- Mega Bass (uklj/isklj)
- 24 sata trajanja baterije
- Anti rolling mehanizam

WM-FX271

PLAY STATION

WM-EX180

- Mega Bass (uklj/isklj)
- Anti-rolling mehanizam
- AVLS
- Izbor vrste trake
- Dostupan u crnoj, zelenoj i srebrnoj boji

D-193

D-E445

U cijeloj Hrvatskoj najpovoljniji uvjeti plaćanja uz najniže cijene!!!

MasterCard krediti do **24** rate

bezkamatni kredit do **6** rata na čekove

popust za gotovinu

Ovlašteni distributer **SONY**

HELIKOP d.o.o.

Ovlašteni **SONY** servis
tel: 01/ 4666 888

Zagreb, Martićeva 71,
tel: 455 19 66, 455 19 77

Posjetite nas i uvjerite se!
Mi imamo vrhunsku **kvalitetu** za Vaš novac!!!